PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStation 2

PlayStation

Revista Oficial - España

127 ★ AGOSTO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

¡LOS AVANCES MÁS ESPERADOS!

SOUL CALIBUR V

NEVER DEAD

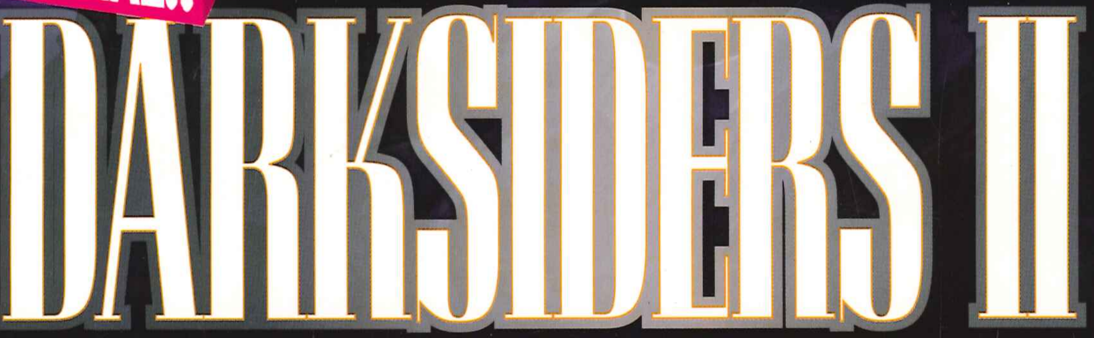
DARK SOULS

DRAGON'S DOGMA

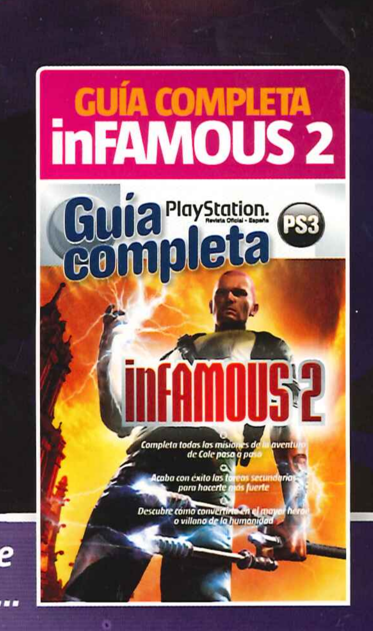
STREET FIGHTER X TEKKEN

NINJA GAIDEN 3...





GUÍA COMPLETA inFAMOUS 2



Y además... Alice Madness Returns ★ Resistance 3 ★ F.3.A.R. ★ Cars 2 ★ FIFA 12 ★ Ape Escape

El Shaddai: A.O.T.M. ★ SSFIV Arcade Ed. ★ Los Caballeros Del Zodiaco: B.P.E.S. ★ WKC: Origins...

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00127

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE®







INCLUYE 4 ARMADURAS COMPLETAS



DISPONIBLE 6 SEPTIEMBRE 2011













STEAMWORKS



18
www.pegi.info





PlayStation
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, SARA CERRADA, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELIVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax. 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 - 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

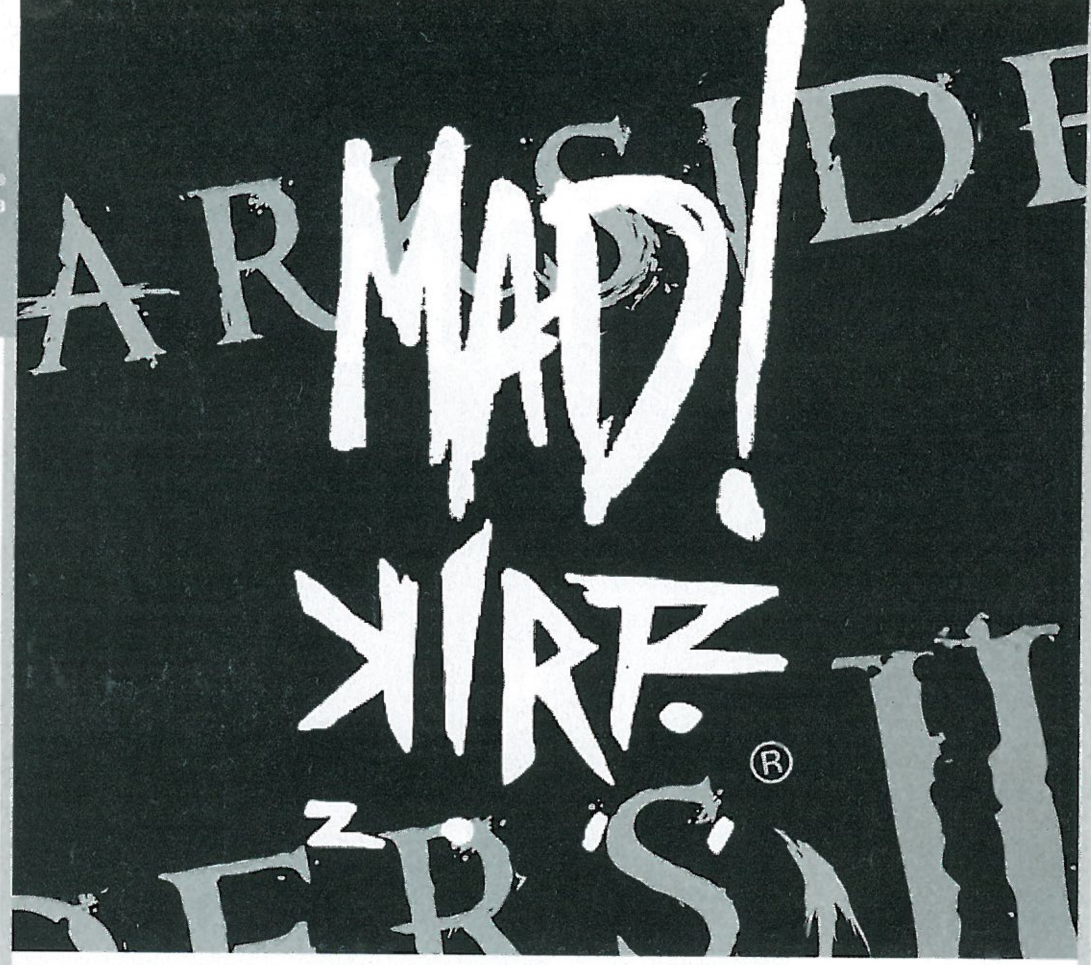
Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@mediascope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Mínimo paréntesis

Porque de jugar no se cansa nadie y el verano es el momento perfecto para seguir disfrutando de nuestras infinitas vidas paralelas junto a nuestra consola. La primera mitad del año ha sido muy fructífera en términos de calidad, ¿alguien es capaz de resistirse a inFamous 2 o a L.A. Noire? Sabemos que no, al igual que a otros muchos grandes títulos. Pero todavía queda lo mejor del año y en breve comenzarán a abrir fuego las primeras avanzadillas: Deus Ex Human Revolution, Dead Island, Driver San Francisco y Resistance 3, ahí es nada. Así que aprovechad bien las vacaciones que dentro de pocas semanas volveréis a sentir el aliento de la actualidad en vuestras máquinas. Nosotros hemos querido ir un poquito más allá de lo que nos espera esta temporada que viene y os ofrecemos en primicia uno de los juegos que más dará que hablar el próximo año: Darksiders II. Si os gustó el primero, -era un juegazo con mayúsculas-, la segunda entrega os volverá locos, así que disfrutad con el completo reportaje exclusivo y la visita que hicimos a las oficinas de Vigil Games. Lo dicho, feliz verano y buenas vacaciones.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Estoy tachando los días que faltan para que aparezca Dark Souls...»
Mi juego favorito
Persona 3 Portable



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Mi próximo capricho va a ser una mesa de pinball de granito.»
Mi juego favorito
Super Street Fighter IV Arcade Ed.

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Me estoy aficionando a los shooter, quiero un COD de la Guerra Civil.»
Mi juego favorito
F.3.A.R.



Pedro «John Tones» Berruezo
«Dos meses después el E3 me persigue. Pero yo corro más rápido.»
Mi juego favorito
Alice Madness Returns

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Soy inChamous, el nuevo héroe que salvará al mundo.»
Mi juego favorito
inFamous 2



Lucía «Lucky» Perdomo
«¿Quiénes son los Caminantes Blancos? Anteriores editores de PSRO, fijo.»
Mi juego favorito
Tomb Raider Trilogy HD



Javier «De Lúcar» Bautista
«Estos no son los pedales que esperaba este verano, jeje.»
Mi juego favorito
Le Tour De France



David «DaWei» Hernández
«Acabo de regresar de vacaciones. ¡Más moreno y jugón que nunca!»
Mi juego favorito
inFamous 2

★127 Agosto 2011
Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



PlayStation.
Revista Oficial - España



65
GUÍA INFAMOUS 2
Todo lo que necesitas saber para llegar hasta el final sin complicaciones.

92
ZONA VIP
ANGY
Nos reta a una partida de Rock Band.



38
LA RESACA DEL E3
Te seguimos contando lo mejor visto y vivido en el reciente E3.

76
EL SHADDAI
Te presentamos el título que revolucionará el conceptode los juegos de acción. Rompedor y surrealista. ¡No te lo pierdas!

48
F.3.A.R.
Analizamos a fondo la tercera parte del juego de Alma y sus modos multijugador.



78
RESISTANCE 3
La batalla definitiva de las Quimeras contra la Humanidad.





Todo lo que necesitas para estar a la última

En el vídeo podrás descubrir las habilidades del protagonista del juego, Booker DeWitt, y la chica a la que intenta proteger. Telequinesis, tiros y alguna que otra sorpresita más.

PS3 Bioshock Infinite: El ganador del E3

La prensa especializada eleva a los altares al nuevo juego de Irrational Games



Ganador absoluto de los **E3 Game Critics Awards**, tras ser elegido Mejor Juego de toda la feria, Mejor Juego de Acción/Aventura y Mejor Juego Original, de entre los 75 honores distintos que recibió a manos de medios de todo el mundo. ***Bioshock Infinite*** conquistó a los asistentes de la feria angelina gracias a una *demo* de 15 minutos que **2K Games** ha recogido en un vídeo accesible a todo el público. Desde la página web de los creadores del juego (*irrationalgames.com*) o directamente desde *Youtube* (*www.youtube.com/watch?v=0QEJ2cV9Q9g*), podrás disfrutar de las alucinantes andanzas de Booker DeWitt y Elizabeth a bordo de *Columbia*, la gigantesca ciudad voladora que sirve de escenario al tercer capítulo de la franquicia *Bioshock*. Telequinesis, roturas en el tejido espacio/tiempo, tiroteos, vertiginosos *tours* sobre los raíles que cruzan los cielos de *Columbia*... y un gigantesco pájaro mecánico llamado *Songbird* te esperan en un vídeo sencillamente espectacular, sin trampa ni cartón. Todo lo que aparece en él se ejecutó en tiempo real ante los asistentes al **E3**. Siempre somos impacientes ante las esperas, pero aguantar hasta 2012 va a ser una tortura.





En lugar de alemanes borrachos, en el resort de Dead Island te esperan zombis. Puede que anden igual, pero estos son más duros.



Con Purna, al fin del mundo

PS3

Tras ofrecer algunas pistas en la página web del juego, **Techland** ha desvelado por fin la identidad del cuarto personaje jugable de ***Dead Island***. Y como el resto del reparto (XianMei, Sam B, Logan), esconde un tormentoso pasado. Purna es una ex-oficial de la policía de Sidney, Australia, que perdió su placa tras liquidar por su cuenta y riesgo a un pederasta al que la justicia dejó libre. Esta señora de armas tomar se dedicó entonces a trabajar como guardaespaldas de peces gordos en algunas de las zonas más peligrosas del planeta. Su explosivo físico le servía para dar el aspecto de una simple acompañante cuando en realidad era una máquina de matar con falda. Con semejante hoja de servicios no es de extrañar que Purna sea uno de los pocos supervivientes del brote zombi en la isla de *Banoi*. El próximo nueve de septiembre podremos verla en acción, al igual que al resto del reparto (muertos vivientes incluidos) de ***Dead Island***. El juego de **Deep Silver** es noticia, además, por haber ganado el León de Oro en la 58ª edición del **Festival Internacional de Publicidad de Cannes**, gracias al impactante tráiler con el que se dio a conocer hace unos meses.

BATMAN YA TIENE SU ROBIN

Empezó como un rumor, pero ha acabado siendo una realidad. Además de Catwoman, el detective enmascarado tendrá un nuevo aliado en *Arkham City*: Robin. Aunque de momento, el Chico Maravilla solo será un personaje seleccionable para los desafíos, de hecho en Estados Unidos será un extra exclusivo al hacer la prereserva del juego en la cadena Best Buy.





Haz del Cielo tu campo de batalla

Namco y su esperadísimo *Ace Combat Assault Horizon* tendrán que vérselas con un duro competidor. ***Jane's Advanced Strike Fighters*** de **Evolved Games** aterrizará el próximo otoño con 16 misiones en las que podremos pilotar los más conocidos cazas del mercado (de momento se habla de 30 distintos), sobre 65.000 kilómetros cuadrados de terreno. Avalado por **Jane's** (toda una institución en el ámbito militar, tanto en el campo editorial como de analistas), ***Advanced Strike Fighters*** permitirá enfrentamientos On-line para 16 jugadores, así como un modo cooperativo para cuatro jugadores.

PS3





News







Estos alocados cruces serán los verdaderos protagonistas.



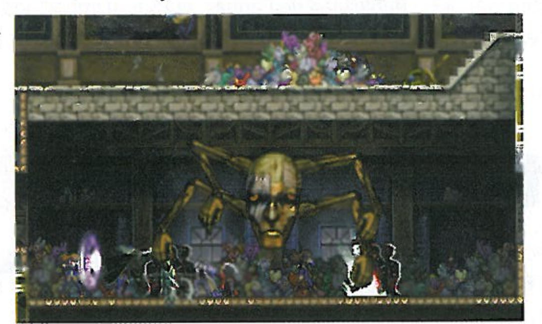
El regreso de Burnout

EA y **Criterion** han anunciado ***Burnout Crash!*** un alocado y frenético título de acción y destrucción en vista cenital que sacará provecho del modo *Crash* de la serie. Esta desenfadada propuesta nos invita a causar daños en otros vehículos mediante choques y destruir todo lo que podamos del mobiliario urbano, con el único objetivo de causar caos para conseguir altas puntuaciones. A través de tres modos de juego disfrutaremos de 18 niveles adrenalíticos ambientados en seis localizaciones diferentes. Mientras se vayan consiguiendo puntuaciones se nos desbloquearán exclusivos vehículos, se nos abrirán nuevos objetivos y descubriremos nuevas sorpresas al servicio del caos. Asimismo se hará uso de la tecnología *Autolog* de *Shift 2* para conectar a los usuarios entre sí invitándoles a superar distintas puntuaciones. Su lanzamiento está previsto en *PlayStation Network* para este otoño.



Castlevania Harmony Of Despair

Konami se ha decidido a lanzar el *Castlevania* multijugador en *PSN*. Con ***Harmony Of Despair*** nos adentramos en inmensos niveles acompañados de hasta cinco usuarios en modo On-line para alcanzar el objetivo final. La versión para **PS3** incluye un nuevo modo cooperativo local para cuatro usuarios e incluye el DLC llamado *Beauty, Desire And Situation Dire*, que incluye un séptimo nivel inspirado en la pirámide egipcia de *Castlevania: Portrait Of Ruin* de Nintendo DS y a dos personajes extra jugables como Julius Belmont y Yoko Belnades. ¡A finales de verano en PSN!



Encantados de estar en el Limbo



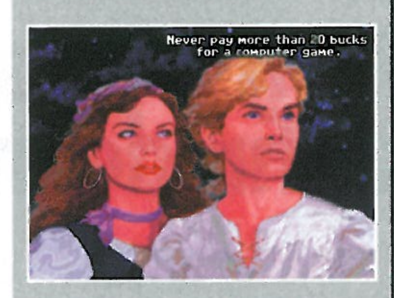
Una de las propuestas más originales, encantadoras y únicas que pueden encontrarse en formato digital también llegará a nuestra ***PlayStation 3*** en formato descargable. **PlayDead**, sus creadores, han anunciado la salida de su aclamado ***Limbo*** en *PlayStation Network* para este 20 de julio, dándonos así la oportunidad de adentrarnos en su especial aventura en blanco y negro, donde las plataformas y los *puzzles* componen una belleza artística inolvidable. Sin duda, uno de los lanzamientos más destacados para este verano.





BODYCOUNT

Codemasters ha hecho oficial la carátula y fecha de salida para ***Bodycount***, un *shooter* donde la destrucción, el *combo* de bajas y la diversión se complementan para ofrecer uno de los títulos más interesantes del género. El dos de septiembre llegará el juego a las tiendas ofreciendo una espectacular Campaña y un adictivo multijugador cooperativo y competitivo.

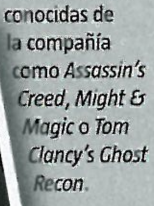


LOCOS POR MONKEY ISLAND

Una de las series clásicas por excelencia llegará en una edición coleccionista que no te debes perder. ***The Monkey Island Special Edition Collection*** incluye las dos primeras entregas en alta definición, junto a extras como la banda sonora, guiones visuales, una película de animación nunca antes vista y controles mejorados. El 9 de septiembre disponible en tiendas.

PASIÓN COLECCIONISTA

Los coleccionistas y/o aquellos usuarios que quieran tener productos exclusivos de sus series favoritas de **Ubisoft**, ahora tienen la oportunidad de hacerse con ellos en la tienda On-line oficial ***UbiShop***. En ella podrán adquirirse coleccionables como figuras, camisetas, joyería o litografías de sus series y personajes favoritos. Todos sus artículos estarán disponibles de forma limitada (¡no te confíes!) y abarcarán series tan conocidas de la compañía como *Assassin's Creed*, *Might & Magic* o *Tom Clancy's Ghost Recon*.





VIAJES

MisterCorn



¡NUEVOS!

Viaja al corazón de la India

Escápate al auténtico México

Descubre los tesoros de Africa

Sabores de México
Auténtico sabor a chile picante mexicano

Sabores de India
Auténtico sabor a curry indio

Sabores de Africa
Auténtico sabor a especias surafricanas

MisterCorn®

GREFUSA

Los viajes incluyen:

- Las recetas más exclusivas y exóticas.
- Los sabores más auténticos del mundo.
- Disfrute 100% asegurado.

Los viajes no incluyen:

- Conservantes (como tiene que ser).
- Colorantes artificiales (sólo faltaría).
- Souvenirs.

UN MUNDO DE SABORES AUTÉNTICOS





Original era el stand de PlayStation en Gamelab. Simulaba un aula del colegio y en los pupitres podías probar diferentes juegos de PSP.

JAMES ARMSTRONG. El Consejero Delegado de Sony C.E. para España y Portugal fue galardonado con el Premio Homenaje Gamelab.

HIDEO KOJIMA. El creador de Metal Gear recogió el premio Honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas.

INVIZIMALS 2: LA OTRA DIMENSIÓN. Fue galardonado como el Mejor Juego para consolas portátiles.

GAMELAB reúne a los grandes del mundo del videojuego

Del 29 de junio al 1 de julio, Barcelona ha sido la sede de la séptima edición de **Gamelab**, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo. Por ella han pasado máximos responsables de la industria en nuestro país, como James Armstrong (Vicepresidente Senior del Sur de Europa y Consejero Delegado de **Sony Computer Entertainment** para España y Portugal), y grandes creadores de la talla de Hideo Kojima (*Metal Gear*), Peter Molyneux (*Fable*) o Cliff Bleszinski (*Gears Of War*). Han sido tres intensos días donde los asistentes pudieron acudir a interesantes conferencias, así como ver y probar las novedades que las diferentes compañías del sector irán sacando a la luz a lo largo de los próximos meses. Asimismo, el último día se hizo entrega de los IV Premios Nacionales Gamelab a la industria del videojuego, y James Armstrong fue galardonado con el Premio Homenaje por su compromiso con el desarrollo del sector de los videojuegos en España.

El director de **Gamelab**, Iván Fdez. Lobo, ha resaltado de la feria que ***«se ha consolidado como una de las citas del sector indispensables a nivel mundial, llamada a ser el foro de discurso y de tendencias más relevantes»***.

GANADORES IV PREMIOS NACIONALES GAMELAB

Mejor sonido
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor animación
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor juego para dispositivos portátiles
Battlefield Bad Company 2
Digital Legends Entertainment y Electronic Arts
Mejor tecnología
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor Dirección artística
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor música original
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor juego indie
The Fancy Pants Adventures
Over the Top Games y Electronic Arts
Mejor Diseño de juego
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Mejor juego para consolas portátiles
Invizimals 2: La Otra Dimensión
Novarama y Sony Computer Entertainment Europe
Mejor juego PC Online
Basket Dudes
Bitoon Games
Mejor juego
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Premio Homenaje
James Armstrong
Premio Leyenda Gamelab 2011
Peter Molyneux
Premio de Honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas
Hideo Kojima
Premio Especial de la Prensa
Castlevania: Lords Of Shadow
Mercury Steam Entertainment y Konami Digital Entertainment Ltd.
Premio Especial del Público
Millionaire City
Digital Chocolate



GRAN ÉXITO DE VENTAS DE LA REVISTA CUORESTILO

CuoreStilo, la nueva revista mensual de **Grupo Zeta**, se ha convertido en una de las publicaciones de moda y belleza de referencia, con unas ventas estimadas de 280.000 ejemplares de su número de junio. Innovadora y fresca, *CuoreStilo* -cuyo primer número salió a los quioscos el 15 de abril pasado- triunfa entre las lectoras por ofrecer una moda real para la mujer de hoy, ropa y accesorios de última tendencia a precios asequibles. Es una revista práctica, plagada de consejos y trucos para combinar prendas y complementos, resaltando los detalles de estilo preferidos por las celebrities que triunfan en las pasarelas y en las alfombras rojas. Yolanda Colías, directora de *CuoreStilo*, se muestra muy satisfecha con los resultados obtenidos y asegura que la revista refleja al máximo el espíritu de las mujeres trendies de hoy, que saben combinar tendencia al mezclar prendas baratas con algún capricho de firma. «Ahora las mujeres apasionadas por la moda presumen de convertirse en las más admiradas gastando poco y CuoreStilo es su compañera ideal en esta tarea», añade.

DE LA EVOLUCIÓN A LA REVOLUCIÓN

EL ORIGEN DEL PLANETA DE LOS SIMIOS

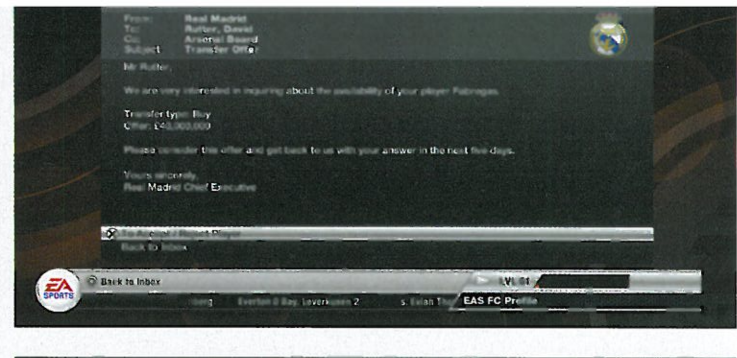
5 DE AGOSTO EN CINES

#apeswillrise

www.elorigendelplanetadelossimios.es








Gracias al nuevo motor de físicas los distintos lances de juego serán más realistas que nunca.







PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Sports
Género
Deportivo

FIFA 12

Muchas novedades y acertadas mejoras, claves para repetir éxito un año más



Con un gran número de novedades y mejoras por edición, la serie futbolística *FIFA Soccer* sigue alcanzando grandes cotas de calidad año tras año. La próxima entrega se basará en varios pilares para repetir éxito en un juego que ya hemos podido disfrutar. Quizás la novedad más destacable es el nuevo motor de físicas llamado *Impact Engine* que recrea a la perfección choques, entradas, cargas y, en definitiva, la relación del futbolista con el balón y el contrario. Gracias a ello el jugador contemplará un gran número de momentos impagables en sus partidas, basadas en las nuevas sensaciones jugables que se experimentan. Otra novedad es la Defensa Táctica, que permite una mayor independencia de los jugadores de defensa y un mayor realismo a la hora de afrontar ataques y momentos defensivos, de esos que nos exigen más precisión en los toques para alcanzar huecos y sorprender al rival.

La IA igualmente se ha potenciado, mostrándose más auténtica y natural, y es que con el sistema *Pro Player Intelligence* los jugadores sobre el campo toman decisiones basadas en sus propias habilidades adaptándose a las tácticas actuales de juego. La mejora de la precisión del regate es también digna de mención e interesante en su ejecución, aunque dependerá mucho del tipo de jugador que controlemos. Esto hace que, en general, el ritmo de juego se haya pausado respecto a los títulos anteriores, una forma de llamar al realismo en un juego que ya de por sí aboga por ello.

También pudimos ver el uso del llamado *EA Sports Club*, un nuevo concepto social gratuito para la serie que se basa en una experiencia On-line y se apoya en la información futbolística real para ofrecer desafíos a los usuarios sobre sus equipos favoritos. Por último conocimos el funcionamiento del modo Carrera, con ejemplos del trato para las lesiones y los traspasos, que serán más creíbles, y demás acciones que nos pondrán en el papel de un verdadero director deportivo. **DaWei**









Las animaciones también se han visto mejoradas para abanderar dicho realismo.

El estadio de la Juventus de Turín será uno de los más bonitos.



La cámara se ha situado un poco más cercana al suelo para potenciar la sensación de realismo de una retransmisión de TV.

EA SPORTS CLUB SE INSPIRA EN LOS RESULTADOS REALES PARA OFRECERNOS DESAFÍOS ÚNICOS











ENTREVISTA CON...

DAVID RUTTER
Productor de la serie FIFA

Tras el éxito de *FIFA 11*, ¿el equipo siente más presión para esta nueva entrega?

Tenemos una gran responsablidad con esta edición, pero no estamos nerviosos, sino todo lo contrario, nos sentimos sumamente confiados de que volveremos a repetir éxito con esta entrega y que volverá a convertirse en el mejor juego de fútbol de la generación.

De todas las novedades y mejoras incluidas, ¿Cuál es tu favorita?

La Defensa Táctica otorga un mayor realismo al juego, algo que además se complementa con la mejorada IA, la precisión del regate y el motor de físicas. Es una gran solución para algunos problemas causados por el anterior botón para la presión.

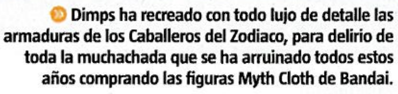
Con ya varias entregas de *FIFA* en PS3, ¿es posible seguir mejorando la serie en la actual generación? ¿Se puede decir que se ha llegado a un límite?

Se puede seguir mejorando en la actual generación. De hecho, esta generación todavía tiene margen para la mejora y en el equipo, entrega a entrega, intentamos aprovechar **PS3** al máximo. No sabemos nada de una próxima generación con lo que no te podría decir en qué mejoraría la serie *FIFA*, pero seguramente podría incluirse una IA increíble.

¿Qué te parece PS Vita y qué puede aportar de nuevo para la serie *FIFA*?

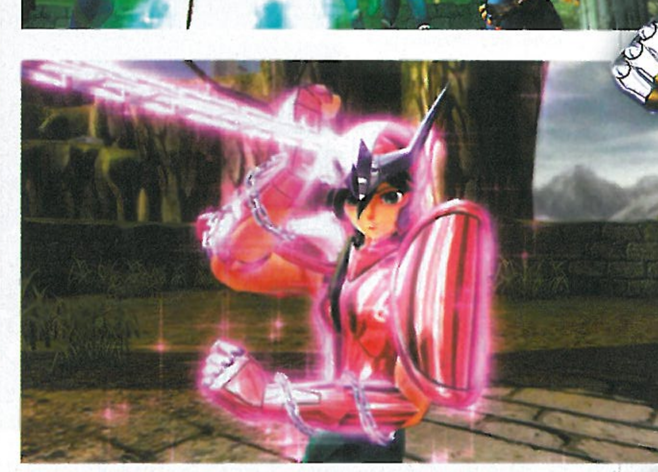
Todo lo que sé de **PS Vita** me ha encantado, tiene un gran potencial para la serie *FIFA* pero no te puedo decir nada más.

La mayor feria de manga y anime de Europa acogió la presentación de cuatro auténticos bombazos





El juego alternará combates masivos contra oleadas de enemigos, al estilo de los Dynasty Warriors, con enfrentamientos contra jefes. Mirad cuánto fulano volando por los aires... ¡Qué cosa tan hermosa!



Dimps ha recreado con todo lujo de detalle las armaduras de los Caballeros del Zodiaco, para delirio de toda la muchachada que se ha arruinado todos estos años comprando las figuras Myth Cloth de Bandai.







Saint Seiya Los Caballeros Del Zodiaco
Batalla Por El Santuario

El juego con el que los fans de Seiya llevamos décadas soñando



Compañía
Namco Bandai
Programador
Dimps
Género
Beat'em-up



No es que tengamos demasiados motivos para quejarnos. En **PlayStation 2** pudimos disfrutar de dos grandes juegos de *Los Caballeros Del Zodiaco*, inspirados en las sagas de *Santuario* y *Hades*, pero los personajes creados por Masami Kurumada siempre han quedado en un segundo plano frente a colosos de la talla de *Dragon Ball Z* y *Naruto*, al menos en cuanto a adaptaciones a consola. Y eso que en Francia, Italia y España se les adora tanto o más que en su Japón natal. Por eso no era de extrañar que **Namco Bandai** eligiera la parisina **Japan Expo**, la mayor feria de *manga* y *anime* de Europa, para desvelar esta producción de **Dimps**, que recreará de forma espectacular toda la saga de *Santuario*.

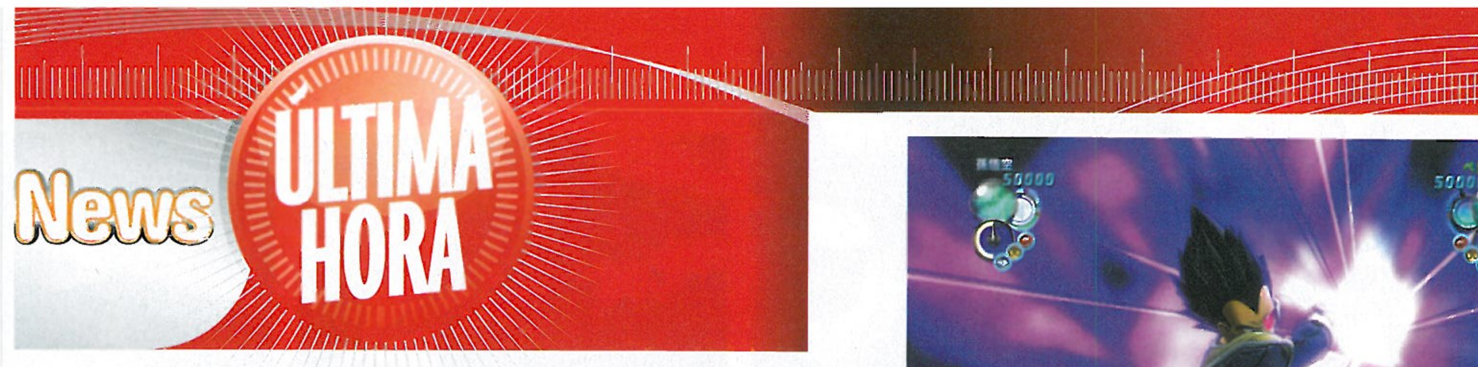
Aún queda un largo camino hasta febrero de 2012, cuando el juego llegue a las tiendas europeas, pero de momento hemos podido reencontrarnos con Seiya, Hyoga, Shiryu, Ikki y Shun a través de un puñado de prometedoras pantallas y la *demo* mostrada en París. En ella se podía vislumbrar la mecánica que desplegará ***Batalla Por El Santuario***, alternando el enfrentamiento contra hordas y hordas de enemigos, al más puro estilo *Dynasty Warriors*, con duelos directos contra jefes. En la *demo*, el coloso a batir no era otro que Aldebarán, el caballero dorado de Tauro. Si conoces el *manga* o disfrutaste de su adaptación al *anime*, ya sabrás lo que te esperará en el juego final: una odisea a través de las Doce Casas del Zodiaco.

Además de ejecutar todas las magias y habilidades características de cada uno de los «Santos» de Kurumada, este *beat'em-up* nos permitirá adentrarnos aún más en la mitología de la franquicia, a través de un modo especial en el que protagonizaremos historias alternativas, al margen de la trama central del Santuario, al estilo de los últimos juegos de *Dragon Ball*. ¿No puedes aguantar la espera? Aún tienes tiempo para recuperar la serie en DVD y tenerla bien fresquita antes de que llegue el próximo febrero.



Aún quedan por desvelar muchos aspectos del juego. Por ejemplo, si podremos manejar a cualquiera de los Caballeros, o si nos darán control sobre uno determinado en algunos momentos de la aventura.

Batalla Por El Santuario promete recrear toda la épica y la espectacularidad del anime original. Viendo estas pantallas no hemos podido parar de salivar.





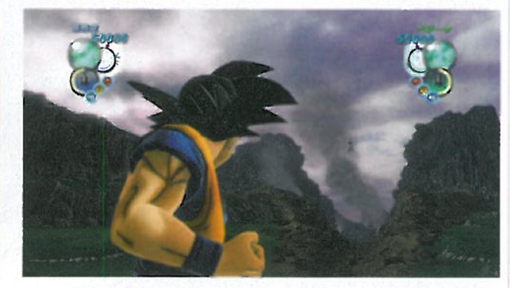
Aunque en las pantallas no es demasiado perceptible, Spike asegura que han mejorado, y mucho, el entorno gráfico respecto a los Raging Blast.

No sabemos qué nos impresiona más: el tamaño del monazo o la espesura de sus patillas.

Se acabó lo de cascar una y otra vez la misma montaña. En Ultimate Tenkaichi, los kamehamehas harán trizas el escenario, creando surcos del tamaño del Cañón del Colorado. Bueno, no tanto. Más o menos como el cauce del río Manzanares a la altura del Calderón.







PS3 Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Spike**
Género **Lucha**

Spike promete dejarse la piel en el más vibrante capítulo de la saga Tenkaichi. O eso aseguran.

Namco Bandai desveló en París el nombre definitivo del nuevo juego de Son Goku y familia, hasta ahora conocido como *Dragon Ball Project Age 2011*. De hecho, fueron los fans, a través de la Red, los que eligieron el título de ***Ultimate Tenkaichi***. Un nombre perfecto para describir lo que encontraremos en el nuevo juego de **Spike**: una sublimación de la mecánica de juego de los *Tenkaichi* a la que están aplicando todo el *feedback* proporcionado por los usuarios de los *Raging Blast*. Por lo que pudo verse en la *demo* de París, y en la nueva sartenada de pantallas que la acompañan, lo más llamativo de ***Ultimate Tenkaichi*** será el enfrentamiento contra enemigos gigantescos, como Vegeta transformado en mono XXXXL o la primera versión de Janemba, y la destrucción de los escenarios. Y no nos referimos a la típica montaña que hace «crack» al fondo de la pantalla, sino a crear surcos del tamaño de autopistas, mientras nos enfrentamos a lo más granado de *DBZ* y *DB GT*: Freezer, Vegeta, Piccolo, Recoome, Ginyu, Vegeta, Broly, Cell, el androide Nº18, Nappa, Saibaman... Y todos los que quedan por anunciar aún. Esperemos que sean muchos.

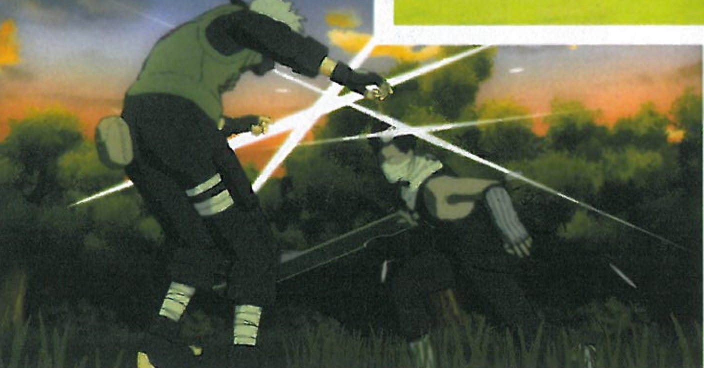
















CyberConnect2 sigue dejándonos anonadados con la semejanza entre sus Narutos y la serie de animación.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations

PS3

Un título grotescamente largo para reunir a los dos Narutos y toda su corte de rivales y aliados

Compañía
Namco Bandai
Programador
CyberConnect2
Género
Lucha

Los titanes de **CyberConnect2** (¿Por qué esta gente nunca se ha animado a firmar un *Dragon Ball*?) recrean por tercera vez el popular *manga* de Masashi Kishimoto, reuniendo en un mismo juego a las dos versiones de *Naruto* (el chiquillajo de la primera parte de la serie y el espigado muchachote de *Shippuden*), así como a buena parte de la caterva de personajes secundarios. De momento, se confirma la incorporación de Sasuke, Raikage, Zabuza, Haku, A, C, Darui... en una lista que crecerá en tamaño a medida que se acerque la fecha de lanzamiento del juego, allá por 2012.

Además de lucir, una vez más, unos gráficos impresionantes, casi imposibles de distinguir de los fotogramas del *anime* original, **CyberConnect2** potenciará en esta entrega el juego On-line, aunque aún no han desvelado de qué manera. Solo nos han avisado de que nos dejará los pelos de la espalda como escarpias.

Habrá que estar atentos al próximo **Tokyo Game Show**, en el que desvelararán muchos más detalles del juego.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Impact

Combates a lo Dynasty Warriors para dos jugadores



En Japón saldrá a la venta en noviembre, pero en Europa tendremos que esperar a 2012 para reencontrarnos con *Naruto* en **PSP**. Con más de 20 personajes, y modos Cooperativo (*Tag Battle*) y *Versus* para dos jugadores vía *ad hoc*, **Ultimate Ninja Impact** ofrecerá tanto combates multitudinarios a lo *Dynasty Warriors* como enfrentamientos directos entre nuestros personajes favoritos. Echad un vistazo a la pantalla de abajo, con el Demonio de Ocho Colas. ¡Madre mía!

Compañía
Namco Bandai
Programador
CyberConnect2
Género
Lucha













PERIODISMO DE INVESTIGACIÓN.
Formarás parte de un equipo de reporteros de un periódico estudiantil llamado The Mystery Gazzette para el que tendrás que investigar ocho casos diferentes.



Compañía
Sony C.E.
Programador
Tonika Games y Virtual Toys
Género
Aventuras Gráficas

Dos nuevos juegos para PSP made in Spain

The Mystery Team y Geronimo Stilton En El reino De La Fantasía



El sorprendente éxito de *PlayChapas* (2008), alcanzando las 160.000 unidades vendidas, motivó a otras desarrolladoras españolas a atreverse con la creación de juegos para la portátil de **Sony** con títulos como *PlayEnglish* y *Patito Feo: El Juego Más Bonito* (ambos de 2010). Y de nuevo, **Tonika Games**, repite su suerte con un nuevo proyecto que verá la luz este otoño: ***The Mystery Team***. Un juego que promete, pues parece inspirarse en los clásicos libros de *Los Cinco*, donde el misterio y la intriga son las claves. El jugador formará parte de un equipo de reporteros de investigación para un periódico estudiantil, *The Mystery Gazzette*, lo que le llevará a viajar por varios países europeos con el fin de resolver ocho casos diferentes. Así pues, deberás recopilar pistas entrevistando a los diferentes personajes con los que te irás cruzando y fotografiando aquello que te parezca sospechoso, solo así podrás desentrañar el misterio. Todo ello, como nos tiene ya acostumbrados **Tonika Games**, con un peculiar toque de humor y estética más que atractiva que te mantendrán pegado a la **PSP** de principio a fin.

También, en otoño, se prevé el lanzamiento para **PSP** de *Cars 2* y ***Geronimo Stilton***, desarrollados por la veterana **Virtual Toys** (con más de 60 títulos públicados, como *VT Tennis*). Este último mencionado será todo un éxito ya que está basado en la famosa serie de libros de la autora Elisabetta Dami (sí, esos que tienen páginas con peculiares olores). ***Geronimo Stilton*** toma







Los siete niveles que componen el juego recrean cada Reino De La Fantasía.

Geronimo Stilton in the Kingdom of Fantasy

¡LA REVISTA!

Ya puedes encontrar en el quiosco la revista de Geronimo Stilton. ¡Sus páginas también tienen olores y tufos! Y en ellas leerás nuevas aventuras del roedor y su gran familia: Trampita, Tea...



Stilton será testigo de grandes maravillas de la naturaleza que relatará en su periódico El Eco del Roedor.

EN EL REINO DE LA FANTASÍA.

¡El título al castellano no podía ser más sugerente! El jugador deberá ayudar a Stilton a resolver rompecabezas, acertijos e ilusiones ópticas, entre otras muchas cosas.



En tu peregrinaje por los mundos de las hadas, sirenas y dragones encontrarás criaturas tan fantásticas como la que aparece en pantalla.

la mecánica de aventura gráfica, donde los jugadores deberán ayudar al roedor escritor a resolver acertijos, ilusiones ópticas y rompecabezas a lo largo de siete Reinos de Fantasías. Así pues, te toparás con dragones, hadas e incluso sirenas, algunos te ayudarán y otros no... Sorpresas y desafíos 100% *Geronimo Stilton* con una estética *cartoon* fiel a la original.

The Mystery Team y ***Geronimo Stilton En El reino De La Fantasía*** serán, sin duda, dos grandes propuestas de corte infantil para **PlayStation Portable**. Anna

PS2 PS3 PSP

ZONA E!

Por The Elf

Videojuegos que nunca traspasarán nuestra fronteras, lanzamientos de temática excesivamente original, títulos prohibidos... ¡ATRÉVETE a cruzar la frontera de lo imposible!

AFRIKA

Lanzamiento 28 08 2008

Sabemos que nunca aparecerá en Europa, pero no nos podemos resistir a surcar de nuevo la sabana de Afrika

PS3
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Rhino Studios**
Género **Safari fotográfico**

Pocos títulos de **PS3** levantaron tanta expectación en su día como la creación de **Rhino Studios**. Desde el primer anuncio en el **E3** de 2006, el simulador de safari fotográfico más ambicioso de todos los tiempos quería demostrar el tremendo potencial tecnológico de una **PlayStation 3** que comenzaba a dibujarse en el horizonte. La obra casi pictórica de Daisaku Ikejiri contó con la cooperación de *National Geographic* y con la batuta del popular compositor Wataru Hokoyama. ***Afrika*** apareció en Japón en agosto de 2008, poco después lo hizo en otros territorios de Asia para cerrar su ciclo vital en Estados Unidos en octubre de 2009 de la mano de **Natsume**. La versión europea fue cancelada, quizá debido a la pobre acogida que tuvo en USA y a las bajas puntuaciones que cosechó. ¿Mereció ***Afrika*** tan duras críticas? La respuesta es no. En la obra de **Rhino Studios** puedes asumir el papel de un periodista (Eric) o una zoóloga (Anna) y tu misión será fotografiar y documentar toda la vida salvaje de una reserva inexplorada de África llamada Manyanga. El *game flow* está basado en misiones y encargos (más de un centenar) que recibiremos vía mail, como fotografiar a un hipopótamo bostezando, a una cría de elefante o a un guepardo cazando, y que tendremos que inmortalizar de la forma más brillante posible. Una vez conseguidas las fotos, se evaluará su calidad a través de cuatro parámetros y en virtud del resultado final se nos otorgará una mayor o menor cantidad de dinero. Con el dinero obtenido podremos comprar nuevas cámaras y lentes (oficiales de **Sony**), álbumes, tiendas de campaña... Todo lo necesario para que la vida en la sabana sea más fácil. Para trasladarnos de un lugar a otro contamos con un versátil Suzuki *Jimny*. Como pasajeros en el asiento trasero o como conductores, podremos utilizar los prismáticos o parar y bajarnos de él en cualquier momento para recorrer a pie el terreno e inmortalizar a las más de 60 especies. Todos los animales fotografiados se irán almacenando en nuestro cuaderno de campo con todo lujo de detalles y, además, contaremos con una colección de fotografías de *National Geographic* y una curiosa modalidad llamada *Afrika Viewer* para disfrutar como espectadores los paisajes ya explorados.

TODAVÍA SUEÑO CON VISITAR AFRIKA...

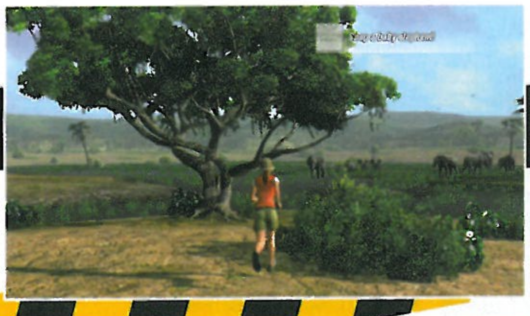
Es una pena que no hayamos podido disfrutar con la original mecánica de un simulador con grandísimos valores de producción, una interacción entre escenario, fotógrafo y animales más que decente, y un entorno fotorrealístico todavía impresionante. Es cierto que le faltan algunos ajustes técnicos y acortar las cargas, pero la mágica y adictiva quietud que nos ofrece ***Afrika*** es algo que ningún otro título nos ha sabido dar. Yo que vosotros intentaría conseguirlo...

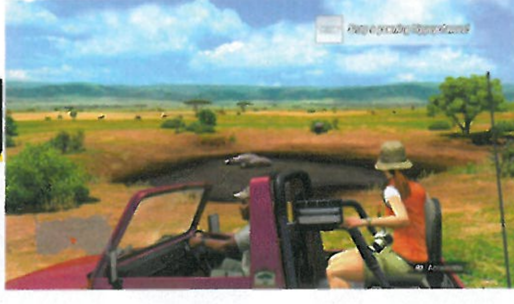
EL CUARTEL GENERAL DE MANYANGA. Además de dormir, consultaremos el mapa y nuestro diario, revisaremos el equipo, hablaremos con el compañero/a y, lo más importante, revisaremos el correo en busca de nuevos encargos.

MEMORIAS DE AFRIKA...



El DualShock 3 se convertirá en tu cámara, gíralo a izquierda o derecha y podrás sacar fotos verticales.



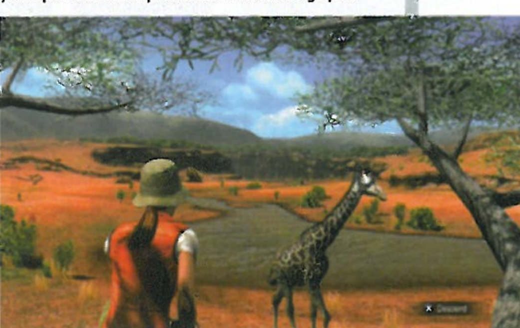




UN PUNTO DE VISTA PRIVILEGIADO. Algunos encargos fotográficos nos obligarán a subir a lo alto de un árbol y permanecer a la espera de la instantánea perfecta. Esa jirafa quiere salir en la portada de National Geographic.









MEJORA TU EQUIPO. Podrás mejorar tu equipo con nuevas cámaras y lentes de Sony, tiendas de campaña, álbumes de fotos con mayor capacidad, marcos para las fotos y muchas cosas más.

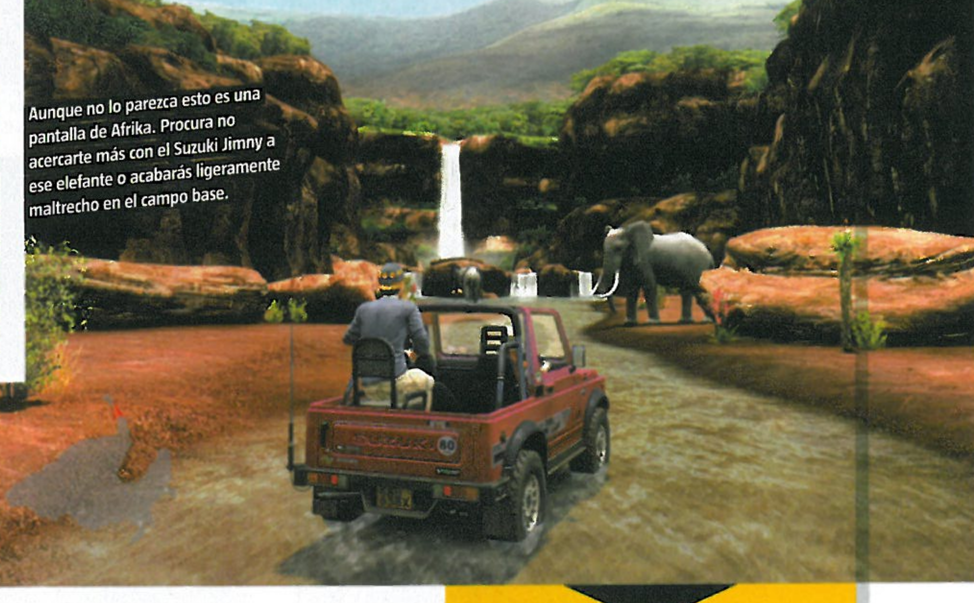


TU AMIGO JAMBO NAVI. El portátil te permite descargar las fotos, recibir los encargos a través del correo electrónico, acceder a la tienda, revisar tu guía de campo y salvar partida (paciencia, que tarda un poco).



PONGA UN GPS EN SU VIDA. A medida que se vayan abriendo zonas para explorar, el GPS será de gran ayuda para localizar el acceso entre escenarios, el campo base y otros datos cartográficos de interés.





Aunque no lo parezca esto es una pantalla de Afrika. Procura no acercarte más con el Suzuki Jimny a ese elefante o acabarás ligeramente maltrecho en el campo base.

Afrika incluye más de 100 misiones y 60 animales a tu disposición

Los encargos especiales te obligarán a disparar muy rápido para conseguir las mejores escenas. La CPU elegirá la mejor fotografía.



Para puntuar una foto se evaluarán el ángulo, el objetivo, la distancia y la técnica empleada. La compensación económica merece el esfuerzo.





Rarómetro

Original, relajado y muy adictivo. Déjate llevar por el sonido, ambiente y colorido de una sabana con calidad fotorrealista.

????????

Store



¿Este verano tienes plan? En la Store encontrarás centenares, y a buen precio. Te contamos lo mejor.

SUMMER SPECIAL

LAS REBAJAS DE PLAYSTATION PLUS

Saca el máximo partido al servicio exclusivo de PlayStation Network

Si ya tienes *PlayStation Plus* estás de enhorabuena, y si no, ¿a qué esperar a unirte a este exclusivo «club»? En los meses de julio y agosto muchos de los juegos bajan sus precios, e incluso algunos son ¡gratis! Como *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2,* pudiendo probar el título completo durante una hora sin pagar un solo Euro. Y si te gusta, y lo compras, no perderás tus progresos en el juego, ni los trofeos. Este servicio especial de *PlayStation Network* ofrece una serie de funciones exclusivas, como pruebas de juegos, descargas automáticas y almacenamiento On-line de tus partidas, entre otras cosas.

Actualmente está disponible una suscripción de 90 días por tan solo 14,99 € y si te convence podrás elegir dos tipos de suscripción anual por 49,99 €: una con tres meses extra gratis y la otra con el juego *Sega Rally Online Arcade*.



1. TOM CLANCY'S G.R.A.W. 2
~~19,99€~~ ¡GRATIS!



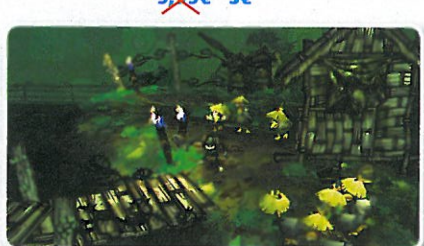
2. SHANK
~~9,99€~~ 5€



3. DEAD SPACE IGNITION
~~4,99€~~ 2,50€



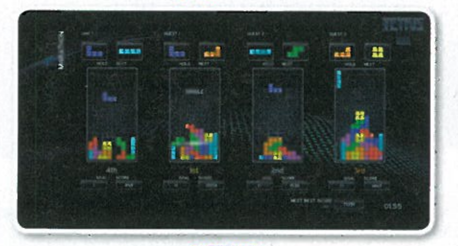
4. DEATHSPANK
~~12,99€~~ 6,50€



5. DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE
~~9,99€~~ 5€



6. FANCY PANTS ADVENTURES
~~9,99€~~ 5€



7. TETRIS
~~9,99€~~ 5€



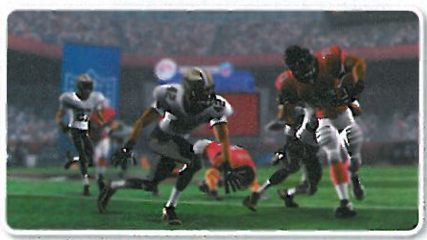
8. MICROBOT
~~7,99€~~ 4€



9. RED DEAD REDEMPTION:UNDEAD NIGHTMARE
~~9,99€~~ 5€



10. 3ON3 NHL ARCADE
~~7,99€~~ 4€

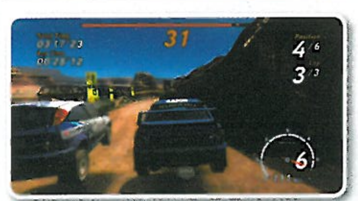


11. MADDEN NFL ARCADE
~~7,99€~~ 4€



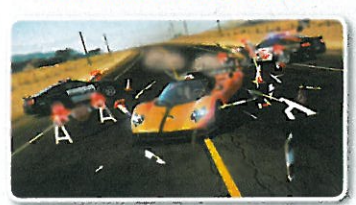
12. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PSONE)
~~9,99€~~ ¡GRATIS!

Los 10 juegos de PS3 que deberías jugar


1. SEGA RALLY ONLINE ARCADE. 7,99€


2. EAT THEM! 7,99€


3. TOM CLANCY'S G.R.A.W. 2 19,99€


4. NEED FOR SPEED HOT PURSUIT. 29,99€


5. MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES. 24,99€


6. DANTE'S INFERNO. 19,99€


7. SPLIT/SECOND: VELOCITY. 24,99€


8. GATLING GEAR. 9,99€


9. DRAGON'S LAIR II: TIME WARP. 9,99€


10. PUZZLE DIMENSION. 9,99€


11. REGRESO AL FUTURO. 19,99€


12. STAR RAIDERS. 9,99€

Da más vida a tus juegos



1. MORTAL KOMBAT.
Descárgate el siguiente contenido: Guerrero Kenshi (3,99 €), Pack compatibilidad de MK2 (gratis), Guerrera Scarlet (3,99 €) y Pack de compatibilidad MK (gratis).



2. YOOSTAR.
Sé el protagonista de las mejores pelis de la historia y de actualidad: en la Store por 1,75 € (cada una) te podrás descargar secuencias de Love Actually, Terminator, Matrix Revolutions...



3. DIRT3.
Por 0,99 € podrás descargarte un Pack de Claxon, por 1,59 € la Mini Gymkana y por 7,99 € la gran Pista de Montecarlo donde demostrar que eres el mejor al volante.



4. F.3.A.R.
¿Se te han quedado cortos los modos multijugador de la última entrega de Alma? Pues descárgate estos dos nuevos por tan solo 3,99 €: F**king Run y Soul Survivor.



5. CRYSIS 2.
Hazte con el Pack Aniquilación por 9,99 €. ampliarás la experiencia multijugador con 5 nuevos mapas, compatibles con todos los modos. Además, fusil de asalto, granada de humo...



6. L.A. NOIRE.
Por 11,25 € encontrarás un pack que incluye 4 casos nuevos como Un montón de hierba o El Lapsus, además del reto Búsqueda de placas y tres trajes inéditos.

10 demos imprescindibles ¡GRATIS!


1. HOMEFRONT


2. DUKE NUKEM FOREVER


3. DUNGEON SIEGE III


4. INFAMOUS 2


5. APE SCAPE


6. LEGO PIRATAS DEL CARIBE


7. RED FACTION ARMAGEDDON


8. OUTLAND


9. VIRTUA TENNIS 4

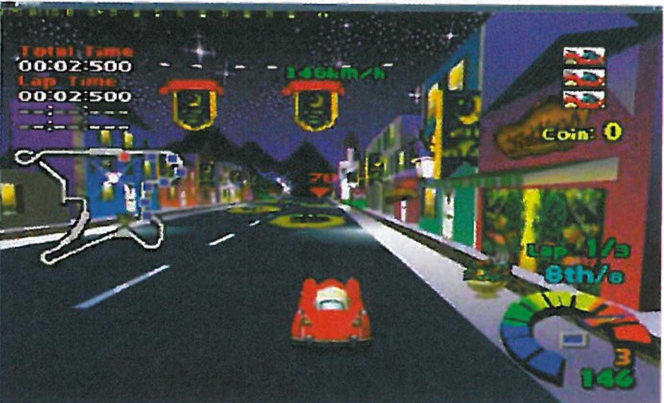

10. MOTORSTORM APOCALYPSE

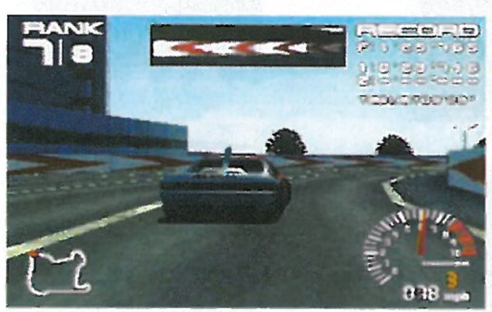
Los 5 juegos de PSP que debes jugar



FF TACTICS: THE WAR OF THE LIONS 9,99 €.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2 (PSONE) 4,99 €.





RIDGE RACER TYPE 4 (PSONE) 4,99 €.



PARASITE EVE 2 (PSONE) 6,99 €.



TEKKEN (PSONE) 4,99 €.

AGENDA DE ACTIVIDADES EN JULIO

15: INFAMOUS
2 MAG
16: AC: LA HERMANDAD
17: F1
EL BUENO, EL MALO Y EL GATO (RDR)
18: UNCHARTED 2
NFS HOT PURSUIT
GT5
19: MS APOCALYPSE
KILLZONE 3
20: MODNATION RACERS
FIFA 11
COD: BLACK OPS
21: CLUBPOKER
RESISTANCE 2
22: MAG
23: AC: LA HERMANDAD
24: F1
EL BUENO, EL MALO Y EL GATO (RDR)
25: UNCHARTED 2
NFS HOT PURSUIT
26: MS APOCALIPSE
27: MODNATION RACERS
FIFA 11
COD: BLACK OPS
28: CLUBPOKER
RESISTANCE 2
29: MAG
30: AC: LA HERMANDAD
31: F1
EL BUENO, EL MALO Y EL GATO (RDR)

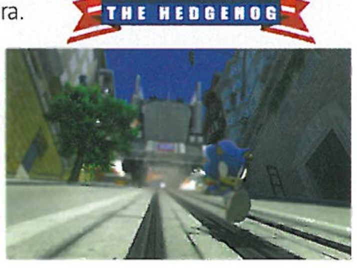
VIDZONE



PODRÁS VER TODOS TUS VIDEOCLIPS FAVORITOS ¡GRATIS!

Y ADEMÁS...

Celebra el 20º Aniversario de ***Sonic*** con los tres fondos de pantalla disponibles que te podrás descargar gratis, y da un toque azul y divertido a tu **PS3**. Así seguro que la espera hasta la llegada de *Sonic Generations* (a finales de año) será más llevadera.







DEL ESTUDIO QUE CREÓ IRON MAN Y THOR

MARVEL STUDIOS

CAPITÁN AMÉRICA

EL PRIMER VENGADOR

PARAMOUNT PICTURES y MARVEL ENTERTAINMENT PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL STUDIOS

UNA PELÍCULA DE JOE JOHNSTON "CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR" CHRIS EVANS TOMMY LEE JONES HUGO WEAVING DOMINIC COOPER NEAL McDONOUGH DEREK LUKE y STANLEY TUCCI MÚSICA DE ALAN SILVESTRI SUPERVISOR MÚSICA DAVE JORDAN CO-PRODUCTORES STEPHEN BROUSSARD VICTORIA ALONSO DISEÑADOR DE VESTUARIO ANNA B. SHEPPARD MONTAJE JEFFREY FORD, A.C.E. ROBERT DALVA A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN RICK HEINRICHS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHELLY JOHNSON ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN FINE STAN LEE DAVID MAISEL

MARVEL PRODUCTORES EJECUTIVOS LOUIS D'ESPOSITO JOE JOHNSTON NIGEL GOSTELOW PRODUCIDA POR KEVIN FEIGE GUION DE CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY DIRIGIDA POR JOE JOHNSTON

www.capitanamerica-lapelicula.es

EN CINES 5 DE AGOSTO

EN 3D Y 2D





9,99 €





En contraste al héroe de la coin-op, que no paraba de correr cuchillo en mano, aquí se ha incorporado algo de infiltración. Podrás trincar a los enemigos por sorpresa, escondiéndote en las sombras.

Esta «secuela» recupera muchos elementos de la máquina original: las torretas, los perros, los paracaidistas...

RUSH'N ATTACK
EX-PATRIOT





Género
Arcade
Compañía
Konami
Desarrollador
Vatra Games
Jugadores
1
On-line
No
Texto
Castellano-inglés

Los checos **Vatra Games** (los mismos que están desarrollando *Silent Hill Downpour*) firman esta secuela/homenaje de una de las recreativas mas emblemáticas de los años 80: *Green Beret*. El zagal de la boina ha dado paso a un malote tatuado, y los píxeles de brillantes colores han sido sustituidos por la herrumbre cromática que parece llevar de serie el motor *Unreal*. Los tiempos cambian...

La jugada persigue, sin disimulo, emular el éxito cosechado por **Capcom** con su excelente *Bionic Commando: Rearmed*, y aunque uno comienza disfrutando como un chiquillo con la acción descerebrada de ***Ex-Patriot***, no transcurre demasiado tiempo antes que nos cansemos ante una mecánica repetitiva y sin muchos alicientes, salvo el de detectar los guiños al *Green Beret* original (y su horripilante secuela, *M.I.A./Missing In Action*). Sí, aquí también hay perros, torretas, paracaidistas, morteros y fugaces armas especiales. Se echa en falta la profundidad y el excelente control que sí desplegaba el *remake* de *Bionic Commando*. Aquí todo consiste en avanzar, emboscar enemigos desde la oscuridad, activar el interruptor de marras y seguir para adelante, mientras uno brega con el irritante sistema de salto del personaje. Hay un mapa a lo *Metroid*, y túneles de ventilación por los que colarte, pero la exploración de la cárcel soviética en la que estás atrapado no ofrece otra recompensa que localizar un botiquín o una máscara antigas. Para esto, habríamos preferido un *remake* HD del *Green Beret* original, como el que se lanzó hace años para Xbox Live Arcade. *Nemesis*







LA BALADA DE LOS BOINAS VERDES.
Aunque en Europa y Japón era conocido como *Green Beret*, los yanquis rebautizaron la recreativa de 1985 como *Rush'N Attack*, un juego de palabras referente a las habilidades del protagonista, y la nacionalidad de los enemigos (al leer el título suena como «*russian attack*»). Las conversiones a Spectrum y NES fueron míticas.

EVALUACIÓN

Ex-Patriot despliega buenas intenciones, pero acaba saturando por su mecánica repetitiva y un control más que mejorable. Quizás pueda hacer algo de gracia a los fans terminales del Contra/Rush'N Attack original. El resto, mejor probad el Shank de EA.

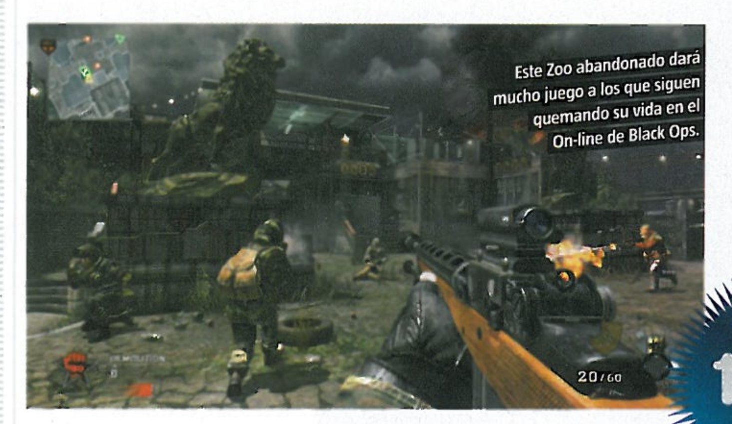
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
7,9	7,8	7,8	8,0	-

Herrumbre a gogó y buen uso de la luz, aunque el salto del prota es un poco cutre.

Puro arcade, aunque se echa en falta algo más de variedad en la mecánica.







Este Zoo abandonado dará mucho juego a los que siguen quemando su vida en el On-line de Black Ops.

THERE'S A ZOMBIE KILLER IN ALL OF US

CALL OF THE DEAD

El cartel que Treyarch ha creado para el nuevo modo zombi del pack Escalation es pura Serie B. Lo que daríamos por ver algo así en una pantalla de cine.

13,99 €





DLC CONTENIDO DESCARGABLE

Test



COD BLACK OPS ESCALATION PACK

Género **Shooter**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Treyarch**
Jugadores **x18**
On-line **Sí**
Texto-Voces **Castellano**

No somos fans de analizar, y menos aún puntuar, los *packs* de mapas de los FPS. Al fin y al cabo, todos aquellos que llevan casi un año quemándose las córneas con sesiones maratonianas de *COD: Black Ops* van a acabar comprando este, el anterior y todos los *packs* de mapas que salgan al precio que sea. Pero este ***Escalation Pack*** tiene algo que lo hace especial. Se llama *Call Of The Dead*, y es la sublimación de la horda de zombis que **Treyarch** inventó para *COD: World At War*. Situado en una isla de Siberia, este cooperativo para cuatro jugadores te enfrentará al mismísimo Pope del género Zombi, George A. Romero, ejerciendo de líder de inagotables oleadas de muertos vivientes. Recluta tres aliados vía On-line y preparaos para meteros en el pellejo de cuatro conocidos actores: Sarah Michelle Gellar (Buffy), Robert Englund (*Pesadilla en Elm Street*), Michael Rooker (*Henry, retrato de un asesino*/*The Walking Dead*) y Danny Trejo (*Machete*). Lo de encarnar a actores famosos puede parecer una chorrada, pero nos ha encantado, al igual que los chascarrillos que van soltando en plena partida (localizados al castellano, por cierto).

El resto del *pack* tiene menos *glamour*, pero aun así entusiasmará a los apóstoles del gatillo fácil. ***Escalation*** despliega cuatro nuevos mapas: ***Hotel*** (un casino en Cuba), ***Convoy*** (una emboscada), ***Zoo*** (una antigua casa de fieras abandonada) y ***Stockpile*** (una instalación rusa de armamento). Más razones para bajar las persianas, pegarse a la tele y olvidar que es verano y fuera brilla el Sol. Ya te broncearás cuanto te jubiles. Nemesis



Aquí tenéis a Robert Englund (el legendario Freddy Krueger) y Danny «Machete» Trejo en plena acción. En lo alto de la escalera, el venerable George A. Romero. Menudo titán.



Esta pantalla parece exagerada, pero no lo es. A medida que sobrevivas a la horda zombi, el escenario irá aumentando su población de muertos vivientes hasta límites demenciales.

EVALUACIÓN

Pagar 14 euros por disfrutar sólo de Call Of The Dead es exagerado, pero si eres de los que siguen dándole al On-line de Black Ops como el primer día, le sacarás mucho partido a los nuevos mapas. El resto, mejor esperar a que baje de precio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	9,0	9,3	8,0	9,3	8,5

Los nuevos mapas están muy logrados, y el zombi de Romero es alucinante.

Call Of The Dead impresiona, pero no tardarás en cansarte de tanto zombi.



Analizamos todos los lanzamientos









Como arma principal, Jade dispone de un bastón, pero son sus conocimientos de capoeira los que le hacen ser casi invencible.

Algunas de las misiones de BG&E HD las tendrás que realizar a bordo de una nave, que previamente deberás arreglar y tunear.

BEYOND GOOD & EVIL HD

9,99 €



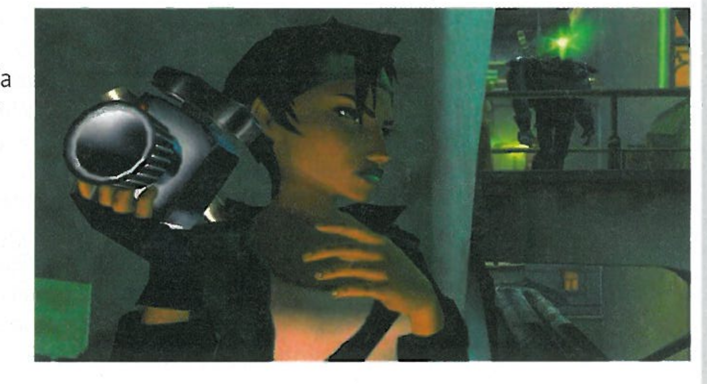
Género **Aventura**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft**
Jugadores
On-line **No**
Texto **Castellano**

Elogiado por la crítica, pero ignorado incomprensiblemente por el público, el juego de **Ubisoft** es remasterizado para la nueva generación con gráficos mejorados en alta definición y con la incorporación de trofeos. Sin duda, una segunda oportunidad para disfrutar de una de las mejores aventuras que aparecieron en **PS2**, hace ya ocho años. Con un argumento tan atractivo centrado en una conspiración alienígena sobre la ciudad de *Hillys* y una mecánica de juego basada en la investigación y los combates cuerpo a cuerpo, ***Beyond Good & Evil HD*** se convierte en uno de los juegos remasterizados estrella de la *Store* en estos días.

Jade, la protagonista, deberá averiguar el porqué del ataque alienígena y para ello deberá fotografiar todo aquello que le parezca sospechoso. Y para sacarse unas perrillas, y poder pagar los arreglos de la nave (algunas misiones se realizan a bordo de ella), deberá inmortalizar con su cámara réflex todo bichito y planta viviente. Los combates son espectaculares gracias a que Jade lucha como una auténtica experta en *capoeira*: simplemente pulsando Cuadrado y moviendo sabiamente el *Joystick* izquierdo realizarás mortales movimientos. Entretenido de principio a fin. Un juego de 128 *bits* que luce perfectamente en HD gracias, en parte, a que ya en su época apuntaba maneras. Salvo algún movimiento brusco de cámara, ***BG&E HD*** es un título más que digno para ser jugado en **PlayStation 3**. Anna



REPORTERA GRÁFICA. Fotografía animales, insectos y plantas que encuentres; recibirás dinero a cambio. Y lo más importante, inmortaliza todo aquello que te parezca sospechoso para desvelar la verdad sobre el ataque alinígena que está sufriendo la ciudad de Hillys.



EVALUACIÓN

Un juego que incomprensiblemente pasó sin pena ni gloria por PS2. Tanto si lo jugaste, como si no, ahora podrás disfrutarlo de nuevo y en HD. Atento a su espectacular banda sonora, querrás jugarlo de nuevo solo por escucharla...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,9	8,6	8,4	-	8,6

Gráficos algo mejorados gracias a la remasterización en HD.

Se mantiene intacta a la original. Se han incorporado trofeos.

DEL ESCRITOR/DIRECTOR

J.J. ABRAMS

Y PRODUCTOR

STEVEN SPIELBERG

SUPER 8

"Super 8 de J.J. Abrams es tan espectacular como esperabas que fuera"

TIME

"Brillante, una obra maestra"

CBS RADIO

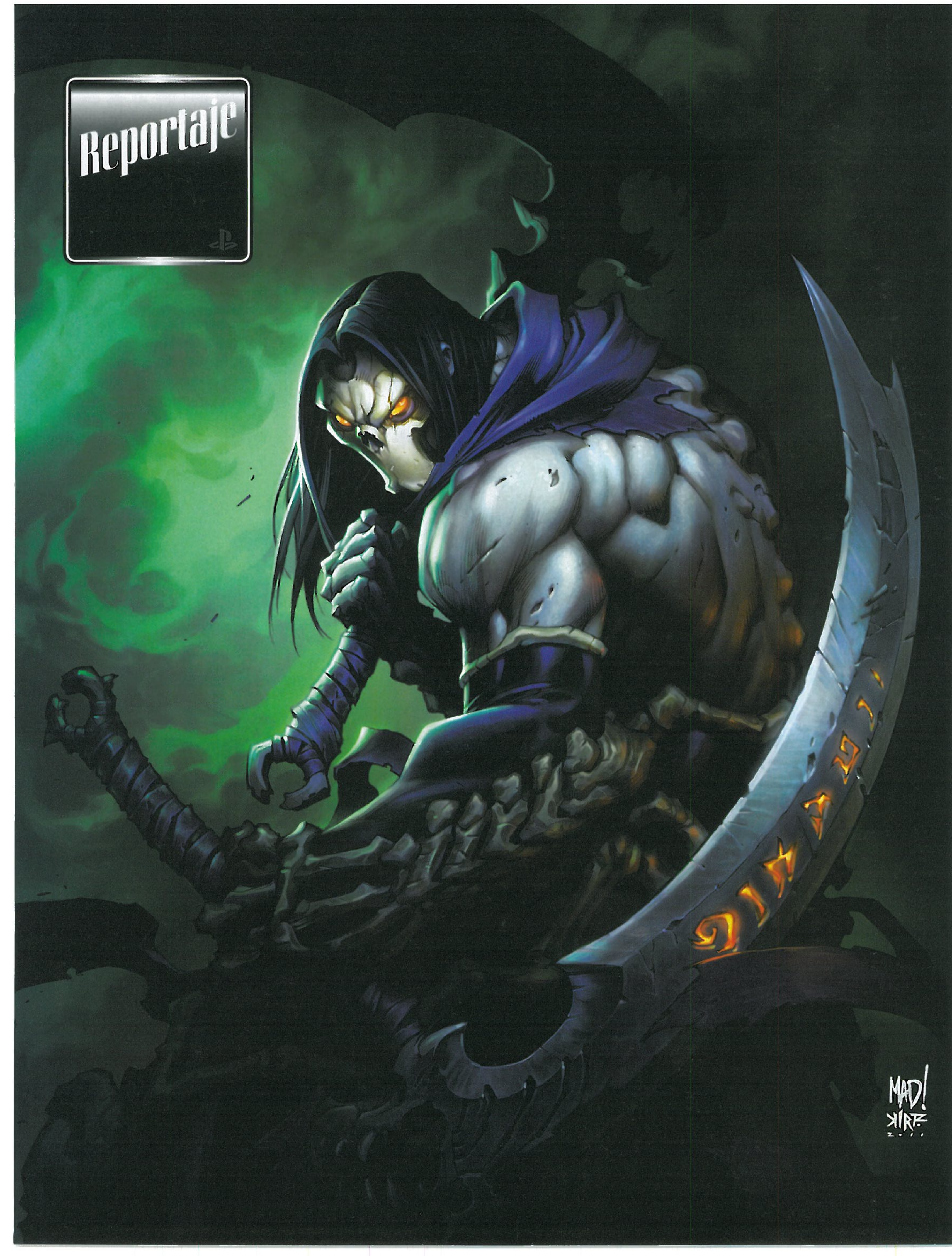
ESTRENO 19 DE AGOSTO

EN CINES DIGITALES E **IMAX**

WWW.SUPER8-LAPELICULA.COM

Pendiente de calificación por edades.




Reportaje



Debido al tamaño del mundo en Darksiders II y su contenido algo más de exploración (ciudades, etc.), Muerte tendrá su caballo desde el principio del juego.





Ese buen señor, el grande, es el enemigo final del dungeon que nos mostraron en la demo durante nuestra visita a los estudios de Vigil Games.



¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

DARKSIDERS II

Mientras Guerra vivía su propio calvario durante un Apocalipsis que no tenía que haber sido, una duda nos asaltaba a los jugadores del primer Darksiders: ¿dónde narices están los demás Jinetes del Apocalipsis? En Vigil Games y THQ tienen la intención de respondernos con esta segunda entrega.



Bajo un sol de justicia, en una ciudad tomada por los clubes nocturnos donde bandas locales recalan desde cruces de caminos para hacer gala de sus propios pactos con el diablo y tocar *blues*, denso y áspero, tejano, como quien tiene hordas de cerberos tras sus pasos, llegamos a los estudios de **Vigil Games** en Austin, Texas, para comprobar qué se cuece en sus dominios, la compañía del dibujante de cómics Joe Madureira, en torno a la secuela de *Darksiders*, el «hitazo» inesperado con que **THQ** nos sorprendió (y probablemente a ellos mismos, también) el año pasado. Y lo que se cuece –aunque no precisamente en marmitas ancestrales repletas de extraños símbolos grabados bajo el lamento de los condenados a no ser que las escondieran cuando entramos los periodistas– no es precisamente una secuela al uso: ***Darksiders II*** actúa más bien como precuela en paralelo al primer *Darksiders*, ambientada durante los cien años que Guerra permanece cautivo y protagonizada, por tanto, por otro de los jinetes: Muerte.

ELIGE TU «PROPIO» MUERTE

En el universo ficticio dominado por un Apocalipsis prematuro de **Vigil Games**, los otros jinetes están al tanto de lo que le ha pasado a Guerra. Así, en ***Darksiders II***, controlaremos a un Muerte que ***«no está interesado en probar la inocencia de Guerra. Lo que intenta es evitar directamente el crimen del que se le acusa»***, nos explicaba el productor del juego, Ryan Stefanelli. La secuela es, por tanto, una especie de precuela alternativa de *Darksiders*, desde la perspectiva de uno de los protagonistas de la historia que aún no conocíamos.

También a diferencia del primero, este nuevo *Darksiders* tiene lugar solo en el *Underworld*, donde Muerte deberá recorrer diferentes lugares para cumplir su misión. Las ciudades de este submundo serán el escenario central, donde los personajes secundarios ganarán en





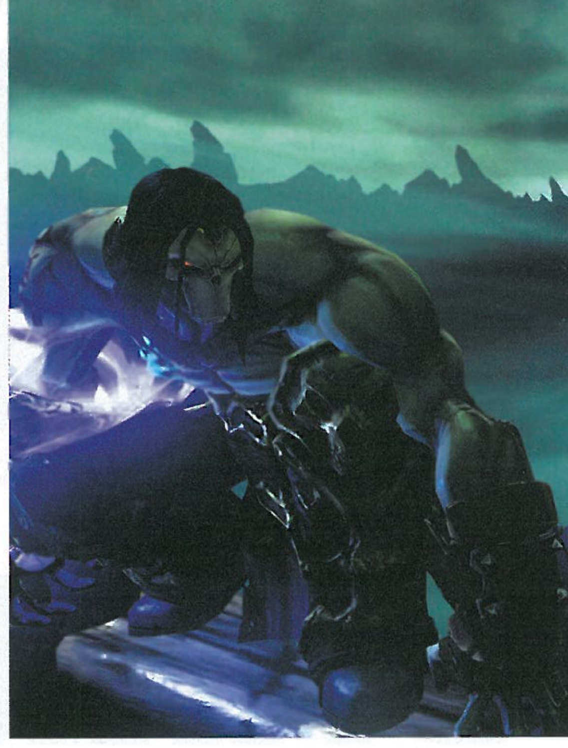




El combate se basa en un sistema de combos tradicional, con arma principal y secundaria, más habilidades especiales de Muerte.



Muerte tiene más actitud que Guerra, lo que se traduce también en el movimiento: hay que estar alerta.



EL PRIMER DARKSIDERS. Recordemos, para los despistados, que Darksiders presentaba a Guerra, el Jinete del Apocalipsis, intentando redimirse (y vengarse) por su cautiverio tras un crimen que no había cometido: iniciar el Apocalipsis antes de tiempo. El juego lleva vendidas más de 1,3 millones de copias en el mundo.

Muerte no es Guerra: sus diferencias como personaje se reflejan en el propio juego

protagonismo. Y es aquí donde comienzan las diferencias más serias con el primer juego, ya que ***Darksiders II*** desarrolla notablemente su vertiente más RPG. Por un lado, en cuanto a ciudades y personajes se refiere, el juego original presentaba un desarrollo más lineal, con el personaje (y el jugador) inmerso constantemente en la aventura principal.

Ahora, sin embargo, existen toda una serie de misiones secundarias, encargadas por personajes, que podrán ir llevándose adelante al mismo tiempo. Y las ciudades serán el núcleo central desde el que se articula todo este sistema de misiones y encargos.

Pero la cosa no acaba ahí: Muerte irá progresando durante el juego a través de un sistema de niveles de experiencia con un árbol de habilidades que le permitirá elegir en qué áreas concentrar su desarrollo. Esto se complementa con un sistema de inventario expandido: en ***Darksiders II*** existen ocho posiciones de inventario (armadura en varias zonas del cuerpo, armas y talismán) que podrán personalizarse con lo que Muerte vaya obteniendo como botín en sus combates, y lo que vaya adquiriendo comerciando en las ciudades infernales que visite. Ya sean objetos comunes o la reliquia más infame y devastadora del submundo, la apariencia de Muerte se verá alterada según la personalización que cada jugador lleve a cabo mediante este sistema.

DEMONIOS Y MAZMORRAS

Si las ciudades son el escenario central de este –poco– amable paseo por el *Underworld* que Muerte va a emprender en ***Darksiders II***, los *dungeons* serán



Una de las armas secundarias de Muerte, el ingente Martillo Pesado, en plena acción. El arsenal se promete variado, como os contamos más abajo.





Los dungeons serán el esqueleto central del juego, donde tendrá lugar casi toda la acción



Muerte en plena incursión en la ciudad arrastrada por Leviatanes. ¡Para qué hacerlo fácil!





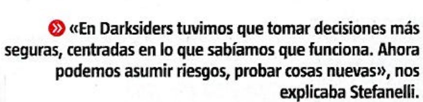


HOGAR DULCE HOGAR.

El Submundo, o *Underworld* en la versión original, es el escenario en que se ubica toda la acción de ***Darksiders II***. No hemos podido comprobarlo todavía, lógicamente, pero en **Vigil Games** nos explican que el tamaño del mundo de juego ha crecido muchísimo con respecto a la primera entrega. La inclusión de diferentes ciudades, con sus propios ecosistemas, que visitar, es ya un síntoma de esta expansión geográfica. Ryan Stefanelli describía ***Darksiders II*** como, en parte, una visita guiada al Infierno con un guía de excepción: Muerte. En esta segunda entrega se supone que conoceremos el *Underworld* en profundidad: sus facciones, sus «razas», sus tensiones internas...

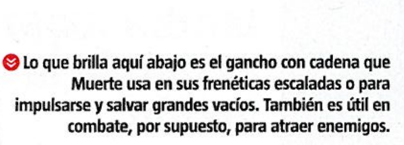


En línea con su carácter arrogante, Muerte no bloquea en los combates. Tan solo puede esquivar.



«En Darksiders tuvimos que tomar decisiones más seguras, centradas en lo que sabíamos que funciona. Ahora podemos asumir riesgos, probar cosas nuevas», nos explicaba Stefanelli.





Lo que brilla aquí abajo es el gancho con cadena que Muerte usa en sus frenéticas escaladas o para impulsarse y salvar grandes vacíos. También es útil en combate, por supuesto, para atraer enemigos.

Así comenzaba la demo: Muerte a punto de encaramarse en ese bicharraco.





En las ciudades se desarrollará la parte más logística de las misiones: interacción con personajes, comercio, etc.

EL INFIERNO DE DARKSIDERS.

Hablando con Ryan Stefanelli y con el mismísimo Joe Madureira durante nuestra visita a **Vigil Games** (bueno, durante la pequeña escapada al Austin nocturno posterior), nos contaban que en *Darksiders* no buscan ceñirse a una imaginería del Infierno bíblica. La estética elegida es mucho más cartooniana, un submundo totalmente ficticio, inspirado en mitologías varias, pero totalmente ***«libre de ataduras demasiado estrechas»***. Y, sobre todo, que no inspire sentimientos religiosos.

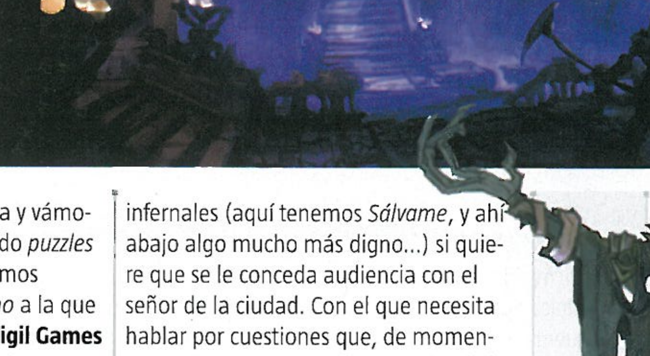


El botín que arrojan los enemigos caídos debe recolectarse de forma proactiva: presionando un botón nos haremos con el objeto que queramos.









Muerte es el recolector de almas y su forma de combatir es arrogante, agresiva y repleta de nigromancia

el verdadero esqueleto del juego. Tanto es así que, dentro de la expansión en tamaño que está experimentando **Darksiders II** con respecto al original, las mazmorras han multiplicado su número de manera más que notable: ***«en la primera parte de Darksiders II hay probablemente más dungeons que en toda la primera entrega al completo»***, explicaba Stefanelli.

Será en estos donde se desarrollen las misiones, y donde veremos a Muerte en todo su esplendor, haciendo uso de sus muy especiales habilidades (si en este caso no podemos decir que Muerte es el mejor en lo que hace... ¡apaga y vámonos!), pero también resolviendo *puzzles* al uso, por ejemplo. Esto pudimos comprobarlo, claro, en la *demo* a la que asistimos en los estudios de **Vigil Games** en Austin, y en la que Muerte, tras acceder por medios más plataformeros que convencionales a una gargantuesca ciudad-fortaleza arrastrada por dos leviatanes (os aseguramos que así, de buenas a primeras, ya nos dejaron la boca abierta solo con esto, que no deja de ser una mera transición), recibe allí el encargo de volver con la cabeza del campeón de una arena de gladiadores infernales (aquí tenemos *Sálvame*, y ahí abajo algo mucho más digno...) si quiere que se le conceda audiencia con el señor de la ciudad. Con el que necesita hablar por cuestiones que, de momento, se nos escapan en el transcurso de la historia general.

Pudimos ver así, de primera mano, nuestro primer *dungeon* de **Darksiders II**, en el que Muerte se abre paso combatiendo, resolviendo *puzzles* con sus diferentes habilidades (bueno, y empujando piezas de escenario como todo hijo de vecino de un tiempo a esta parte), y explorando con su particular forma de



El componente plataformero del juego es mucho más intenso y frenético en Darksiders II.

En su forma de Reaper, Muerte podrá desatar todo su potencial destructivo. Aunque solo podrá adoptarla temporalmente.

HERRAMIENTAS DE TRABAJO.

Aunque Muerte comienza el juego con dos pequeñas espadas como arma principal (una de las diferencias con su compañero Guerra), en **Vigil** nos aseguran que el arsenal disponible es inmenso. Durante la *demo* en sus estudios pudimos ver en acción, además, la particular guadaña de Parca que Muerte blande como solo él sabe hacerlo, y otras armas rotundas, como un gigantesco mazo. Por aquello del juicio final, seguro.

hacerlo, mucho más acrobática, agresiva y adrenalínica que la de Guerra. Aunque sin duda recuerda a la interacción con el escenario de otros juegos cercanos de acción en tercera persona, es una buena forma de diferenciar aún más a los protagonistas de cada entrega y, claro está, dar vidilla a las transiciones entre combate y combate y a la resolución de *puzzles* con escaladas y saltos vertiginosos.

DON'T FEAR THE REAPER

No, porque lo cierto es que aquí tú eres *The Reaper*. Y Muerte, de hecho, tiene la habilidad, como pudimos ver en la breve pero intensa *demo* mencionada, de convertirse durante unos segundos en la Parca: adoptando su forma *Reaper* es capaz durante un breve espacio de tiempo de desplegar todo su potencial destructivo. Es una de las varias muestras que pudimos presenciar de las habilidades del nuevo personaje, que incluyen, entre otras cosas, toda una caterva de hechizos y conjuros: no hay que olvidar que Muerte es, a fin de cuentas, más un nigromante que un guerrero, y eso se reflejará en el juego (ahí al ladito te contamos más cosas sobre el personaje). En cualquier caso, hay muchas más habilidades, por supuesto, y estamos tan deseosos de descubrirlas como tú, así como todo ese RPG que en **Vigil** afirman haber añadido y potenciado. Por el momento, lo que nos queda de ***Darksiders II*** es un primer vistazo exclusivo que nos ha dejado un sabor de boca difícilmente mejorable. Con unos toques de azufre, sí, pero si pudimos acostumbrarnos al *Red Bull*, cómo no vamos a hacerlo al regustillo demoníaco del *Underworld* en todo su esplendor. Y con Muerte como guía, todo apunta a éxito.

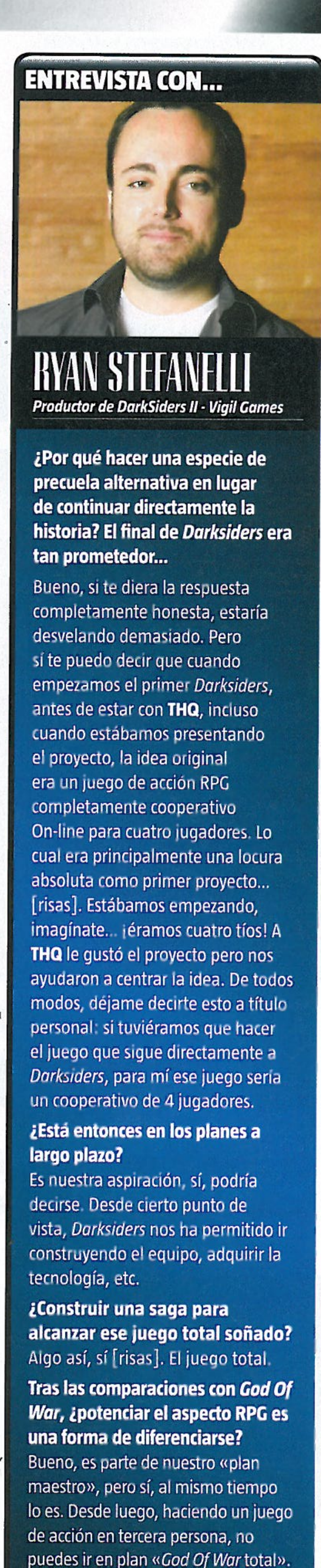
Muerte es un nigromante y usará ataques mágicos como éste a discrección.

La idea es que en Darksiders II no haya una sola pantalla de carga. ¿Cómo? Aún no nos lo han dichó.

JUGANDO CON LA MUERTE

«Muerte parecía un personaje tan provocador que teníamos que centrar el siguiente juego en él», nos responde Stefanelli cuando le preguntamos si fue difícil elegir el siguiente jinete para protagonizar esta secuela. ***«De hecho, ha sido una elección fácil: ¡fue difícil elegir entre Guerra y Muerte para el primer Darksiders!»***. Sin duda, el cambio en ***Darksiders II*** se deja notar no solo en el arte (como ese portadón de Madureira que lucimos este mes), sino en toda la dinámica de juego: el movimiento del personaje, sus ataques (desde las dos espadas frente al espadón de Guerra, hasta el uso de la magia), y el mismo carácter más violento y despiadado que muestra Muerte en el combate. Muerte, desde luego, no es Guerra, y todo apunta a que ***Darksiders II*** ganará con respecto al primero en dinamismo (movimiento, transiciones, exploración) y quién sabe si hasta en empaque gracias a un personaje que parece, incluso, el preferido de sus creadores.

ENTREVISTA CON...



RYAN STEFANELLI

Productor de DarkSiders II - Vigil Games

¿Por qué hacer una especie de precuela alternativa en lugar de continuar directamente la historia? El final de *Darksiders* era tan prometedor...

Bueno, si te diera la respuesta completamente honesta, estaría desvelando demasiado. Pero sí te puedo decir que cuando empezamos el primer *Darksiders*, antes de estar con **THQ**, incluso cuando estábamos presentando el proyecto, la idea original era un juego de acción RPG completamente cooperativo On-line para cuatro jugadores. Lo cual era principalmente una locura absoluta como primer proyecto... [risas]. Estábamos empezando, imagínate... ¡éramos cuatro tíos! A **THQ** le gustó el proyecto pero nos ayudaron a centrar la idea. De todos modos, déjame decirte esto a título personal: si tuviéramos que hacer el juego que sigue directamente a *Darksiders*, para mí ese juego sería un cooperativo de 4 jugadores.

¿Está entonces en los planes a largo plazo?

Es nuestra aspiración, sí, podría decirse. Desde cierto punto de vista, *Darksiders* nos ha permitido ir construyendo el equipo, adquirir la tecnología, etc.

¿Construir una saga para alcanzar ese juego total soñado?

Algo así, sí [risas]. El juego total.

Tras las comparaciones con *God Of War*, ¿potenciar el aspecto RPG es una forma de diferenciarse?

Bueno, es parte de nuestro «plan maestro», pero sí, al mismo tiempo lo es. Desde luego, haciendo un juego de acción en tercera persona, no puedes ir en plan «*God Of War* total». Hay que buscar la propia identidad.

Reportaje

LA RESACA ★ LA RESACA ★ LA RESACA

Las novedades del E3 fueron tan abundantes que aún nos dejamos unas cuantas en el tintero para contaros este mes. La resaca del E3 viene cargada, y no precisamente de juegos de relleno: asómbrate con RPG revolucionarios, superhéroes extremos y juegos de lucha llenos de estrellas del género.

A LA VENTA EN 2012

Al estar completamente orientado a la acción y los enfrentamientos, Dragon's Dogma será más violento de lo habitual en el género.

DRAGON'S DOGMA

PS3

Capcom le da una ambientación clásica al género rolero, pero pone todo el acento en la acción, los combos y la decapitación de orcos



Uno de los puntos fuertes de Dragon's Dogma será el vasto catálogo de enemigos, de todos los tamaños, colores e inteligencias, que se las harán pasar canutas a nuestros héroes con, en este caso concreto, su salvajismo tricéfalo.

Al presentarnos ***Dragon's Dogma***, **Capcom** se apresuró a dejar caer un par de nombres propios para aclarar que este no va a ser precisamente un paseo por unos cuantos descampados digitales ganando puntos de experiencia al matar ardillas. Es la nueva franquicia de acción de los creadores de *Devil May Cry 4* y usa el motor gráfico, tan capaz de mover grandes monstruos a velocidades absurdas, de *Lost Planet 2*. Con ese par de datos, queda claro que aunque ***Dragon's Dogma*** es un juego de ambientación extremadamente clásica en el mundo rolero (la exploración y saqueo de mazmorras), todos los elementos ajenos a la acción se han suavizado (gestión de elementos en el inventario, mejoras en el personaje, etc.) para dejar que el jugador disfrute de las adrenalínicas peleas y de la espléndida galería de monstruos, potenciados en la *demo* que pudimos jugar por un cuidado uso de la tétrica iluminación y el ambiente húmedo y oscuro.

Dragon's Dogma no es solo acción: habrá división de tareas, habilidades y especialización de personajes, tal y como se espera del género, así como un toque de estrategia. El jugador (que tiene que recuperar su corazón, robado por dragones) comanda a tres compañeros (uno de ellos controlado por la **PS3**, los otros dos manejados por jugadores reales, o no) a los que puede dar órdenes, situar en la batalla e incluso dejar que luchen mientras él contempla el combate.

Por John Tones

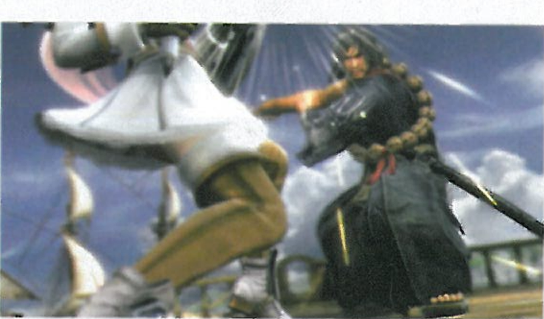


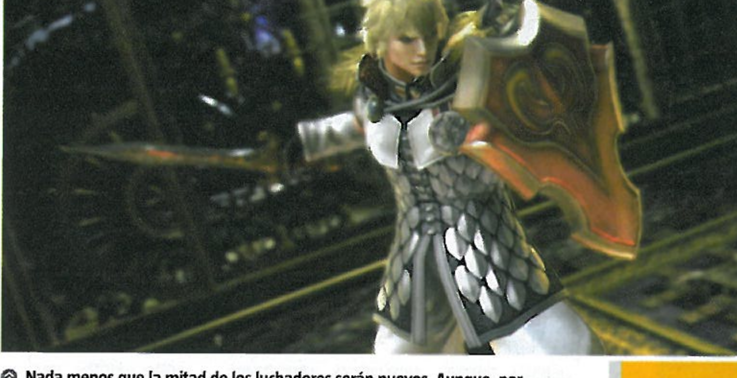


El sistema de combate aún no ha sido desvelado, aunque la demo que pudimos observar dejaba entrever alguna pista (una barra de especiales o similar) que hace pensar en la recuperación de cierta tradición de la serie.



Los fans de la estética relamida de la saga pueden respirar tranquilos: los personajes están más emperifollados que nunca.





Nada menos que la mitad de los luchadores serán nuevos. Aunque, por supuesto, volverán los clásicos indiscutibles de la saga.

A LA VENTA EN 2012

SOUL CALIBUR V

Namco Bandai hace borrón y cuenta nueva con su serie de lucha más carismática y popular. ¿Habrá nuevos contrincantes invitados?



Namco Bandai se ha tomado muy en serio las críticas recibidas por las últimas entregas de su serie de lucha. Se dice de *Soul Calibur* que no puede competir en términos técnicos con un *Street Fighter*, infinitamente más versátil para, por ejemplo, centrar campeonatos de lucha virtual. Por eso, **Namco Bandai** ha decidido rehacer el juego y programarlo desde cero: el motor gráfico es nuevo y los movimientos de cada jugador serán rediseñados, en un juego al que aún le queda mucho desarrollo por delante (solo lleva el 15% y no saldrá a la venta hasta, como mínimo, el segundo cuarto de 2012).

Pero ya pudimos ver una primitiva e interesante *demo*, con nuevos personajes (Patroklos, Pyrrha) y viejos conocidos (Siegfried, Mitsurugi...), un par de escenarios y algún detalle que nos recordó a los clásicos más vetustos de la serie, como el sistema de *Critical Edge* (la barra de especiales) salida de *Soul Edge*. Por lo demás, los fans de la serie que se sientan guardianes de las viejas esencias no tienen nada que temer: todo luce como acostumbra en la serie, con esos decorados barrocos, esas armas disparatadas e imposibles y esos disfraces rococó eminentemente nipones. Por supuesto, preguntamos al equipo si se dejaría caer algún personaje invitado, como suele ser habitual en la serie, y cuyo honor en la versión **PS3** de *Soul Calibur IV* correspondió a Darth Vader, y nos contestaron, entre risitas, que quizás. Es decir, que lo más seguro es que sí.



Solo había acabados dos escenarios en la demo que presentó Namco Bandai en el pasado E3 en Los Angeles: una churriguerezca prisión como la que hay sobre estas líneas y un caótico barco en movimiento.





Los no del todo terroríficos monstruos gigantes de Shadow Of The Colossus son los auténticos protagonistas en la sombra del aclamado juego de Team Ico.

Aún hoy es asombroso que un juego protagonizado por dos niños que no se cruzan palabra en toda su aventura sea capaz de establecer una empatía tan fuerte con el jugador que los controla.



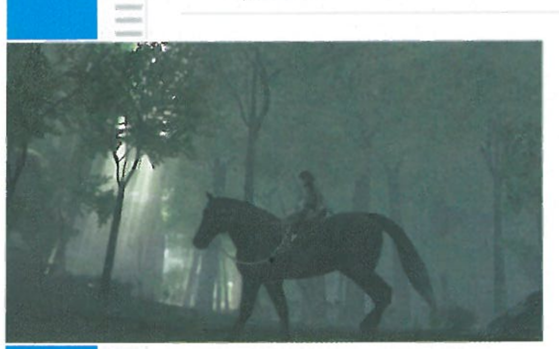
Aunque gráficamente, tanto Ico como Shadow Of The Colossus han soportado bien el paso del tiempo, la reconstrucción HD les ayudará a llegar a un nuevo público.



ICO+SHADOW OF THE COLOSSUS (PS3)



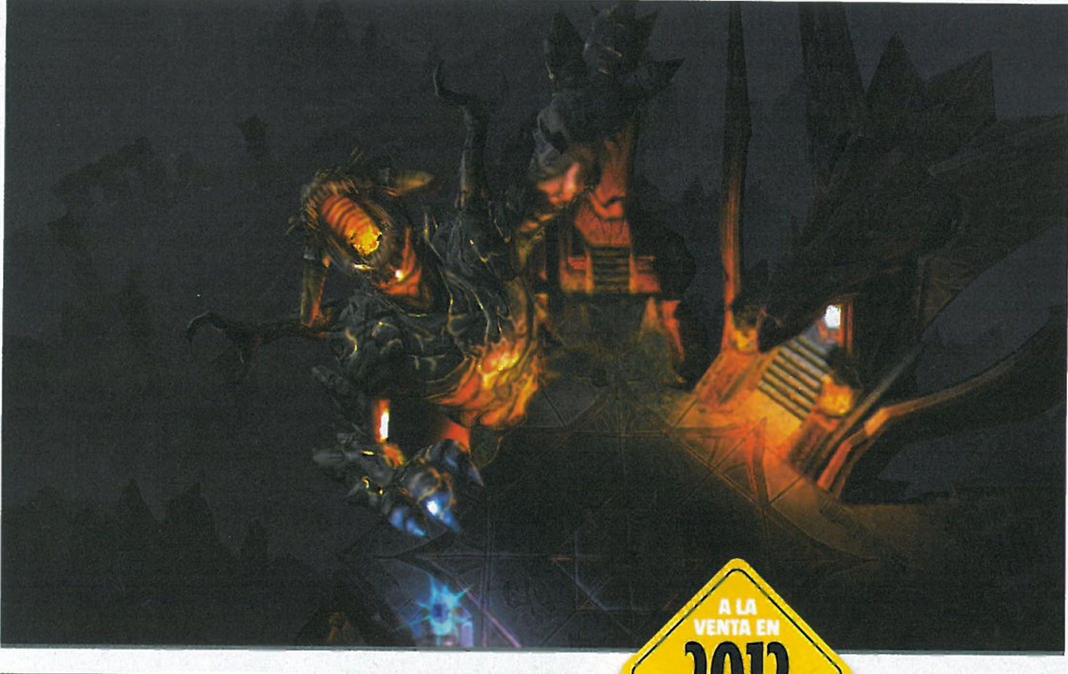
Dos de los juegos más emotivos de la historia de PlayStation reciben un baño de alta definición



Prepárate para volver a encariñarte con tu montura, la yegua Agro, a la que tendrás que controlar a la perfección para poder derrotar a los Colosos... aunque a menudo todo acabará siendo una batalla frente a frente entre tú y ellos.

Salvo la inclusión de trofeos en el desarrollo, un modo de dos jugadores para ***Ico*** cuyos detalles aún están por conocer, las 3D y la lógica mejora visual que supone el tratamiento HD, poco diferenciará al *pack* que incluirá ***Ico*** y ***Shadow Of The Colossus*** de los lanzamientos que disfrutaron en su día para **PS2**. El *pack* saldrá a la venta poco antes del lanzamiento del esperadísimo *The Last Guardian*, nuevo juego de su creador Fumito Ueda, y tercera parte de un *puzzle* en el que se nos seguirá aclarando cuál es la relación exacta entre los eventos narrados en los tres juegos.

Es asombroso el largo camino que, como sus respectivos protagonistas, tan aficionados a los paseos melancólicos, han recorrido ***Ico*** y ***Shadow Of The Colossus***. Aparecieron en su día en **PS2** y, sobre todo el primero, pasaron prácticamente desapercibidos en una industria poco acostumbrada a rarezas. Pero el tiempo les ha dado categoría de obras de culto y ahora son ejemplos clásicos de juegos comerciales con ambiciones artísticas. Su preciosismo gráfico sigue intacto y, sobre todo, permanece inalterable el extraño lazo de comprensión y empatía que estos juegos establecen entre sus mudos o directamente antipáticos protagonistas y el jugador, que se ve obligado a realizar misiones crípticas o a cargar con personajes poco hábiles. ***Ico*** y ***Shadow Of The Colossus*** son juegos que, sencillamente, hay que jugar para comprender, y estas versiones HD son la excusa perfecta para hacerlo por primera o enésima vez.



En la brevísima demo a la que tuvimos acceso, Ruin se veía gráficamente espectacular en PS3, y muy significativamente, también en Vita. Final bosses gigantescos y escenarios tenebrosos estarán a la orden del día.

Ruin es un action RPG al estilo Diablo, pero sus creadores prefieren definirlo como un social-action RPG. Su complejo sistema de interacción entre jugadores de forma no simultánea es lo que le da esta categoría.



A LA VENTA EN 2012





RUIN





Una conexión total entre PS3 y Vita caracteriza a este action RPG de Sony

Sony e **Idle Minds** se han adelantado al lanzamiento del eternamente esperado *Diablo III* con su propio *action* RPG, que sigue al dedillo todas las reglas del género: ambientación medieval fantástica, multitud de mazmorras que explorar y saquear, sistema de combate basado en *combos* y mejoras del personaje a través de la experiencia y el inventario... sin duda, la gente de **Idle Minds** (creadores de *Pain*) conoce el género a fondo, pero han decidido darle un giro hacia lo social y lo virtual que es lo que hace realmente interesante al juego.

Para empezar, las versiones de **PS3** y **Vita** son perfectamente compatibles (además de asombrosamente similares): en **Idle Minds** reconocieron la rabia que da tener que abandonar una misión o una mazmorra a medio explorar porque hay que dejar la partida, así que ***Ruin*** permitirá grabar partida en cualquier momento... y retomarla más adelante en cualquiera de los dos formatos, **PS3** o **Vita**. Nada se interpondrá, pues, en un buen saqueo.

El elemento social de ***Ruin*** está en el multijugador: una vez hayamos desvalijado una mazmorra y nos hayamos adueñado de ella, otro jugador podrá entrar en la misma en cualquier momento y enfrentarse a los retos que decidamos colocarle. Todo sin necesidad de que los usuarios estén conectados simultáneamente. Una buena idea que hará de ***Ruin***, posiblemente, uno de los RPG multijugador más sorprendentes del año.



La gente de Idle Minds asegura que la configuración de personajes será exhaustiva y muy satisfactoria: solo te va a faltar el gorro de Guardia Civil para tener al muchachote que siempre habías soñado controlar.





Los creadores de Driver San Francisco aseguran haberse inspirado en persecuciones míticas de películas como Bullit o The French Connection para sus niveles... y se nota.



A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011

San Francisco está perfectamente detallada, con 210 kilómetros de carretera a nuestra disposición.



¡Cuidado! Por muy tentador que sea, intenta no pensar en la sintonía de Benny Hill al mirar estas imágenes, ¡o no se te irá de la cabeza! Demasiado tarde ya, ¿no?

PS3

DRIVER SAN FRANCISCO

Un radical volantazo al género de la conducción arcade

Las reacciones ante el nuevo *Driver* están siendo encontradas y radicales, pero por lo que a nosotros respecta, no hay demasiada duda: ***Driver San Francisco*** puede ser lo mejor que le ha pasado a la conducción *arcade* desde el último *Burnout*. Todo lo que se dice de él es cierto: el muy comentado *Shift* (la recién ganada habilidad del ya histórico Tanner de saltar de su coche a cualquier otro, a su elección, cuando él desee) cambia por completo las reglas de su alocado género. Es cierto, esas persecuciones en las que se intenta ganar unas milésimas de segundo con una curva bien tomada o una acrobacia en el momento justo pierden todo su sentido cuando el conductor puede coger el coche que le apetezca, pero nacen nuevas y emocionantes reglas. Estuvimos probando un modo abierto con todo San Francisco a nuestra disposición, y sin competiciones ni persecuciones, la posibilidad de pasar de un coche a otro en cualquier momento, por diversión o para llegar rápidamente a nuevas misiones, es una gozada. También probamos un sencillo, pero enfrebrecido juego de «tú la llevas» que nos demostró, cuando empezamos a desarrollar estrategias en pocos segundos, que *Shift* es más que un truco publicitario.

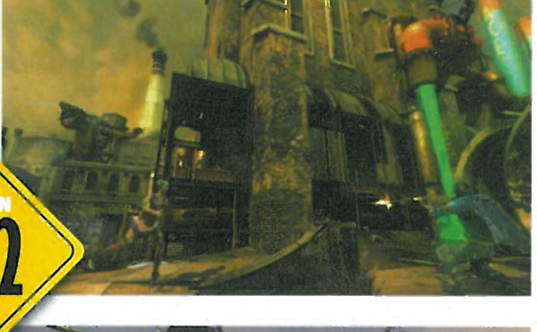
Los personajes, abiertamente ridículos e inspirados en sus héroes, son el gran y patético logro del juego.

GOTHAM CITY IMPOSTORS

PS3

¡Es Batman! No, espera un momento... ¡No, no es Batman!

La estética de dibujos animados y los efectos especiales caricaturescos impiden tomarse en serio un juego que hace chanza de la gente que se disfraza para combatir el Mal.



A pesar de las pintas (o precisamente a causa de ello) estos espantajos son gente nerviosa y de gatillo fácil. Cuidado con cabrearlos.

A LA VENTA EN 2012



Hay gente que no tiene arreglo, ¿qué puede pasar cuando le pides a un equipo de desarrollo tronado, como **Monolith** -responsables, entre otras cosas, de los dos primeros *F.E.A.R.* y de los *Condemned*-, que hagan un juego de *Batman*? Pues cualquier cosa. En este caso, que en vez de tomar como modelo las aventuras del «Señor De La Noche» en las películas de Christopher Nolan, lo que hacen es diseñar ***Gotham City Impostors*** después de un atracón de partidas a *Team Fortress 2*. Y ni siquiera se preocupan de ubicar este disparatado *shooter* en primera persona orientado al multijugador dentro de la continuidad de *Batman*: sus protagonistas son un grupo de dementes que imitan a sus héroes y villanos favoritos de *Gotham*, y eso se traduce en un juego disparatado, paródico, violento y que no carece de profundidad, como demostró el intenso modo multijugador de proteger zonas por equipos que probamos.

BINARY DOMAIN

PS3

Conflicto humanos-inteligencias artificiales: capítulo final.



A LA VENTA EN OCTUBRE 2011

Hemos oído la historia que cuenta ***Binary Domain*** en multitud de libros de ciencia-ficción: los seres artificiales creados por el hombre toman consciencia de sí mismos y nos atacan. Físicamente mucho más duros que los débiles humanos, estalla una guerra en la que hay que disparar a cada soldado enemigo millones de veces para que caiga derribado. Un argumento perfecto para que Toshihiro Nagoshi, creador de *Yakuza*, desarrolle este título de acción en tercera persona con fuerte acento en las tácticas de cobertura y en la acción en grupo, con órdenes verbales que el juego (al menos en inglés) sabrá interpretar.





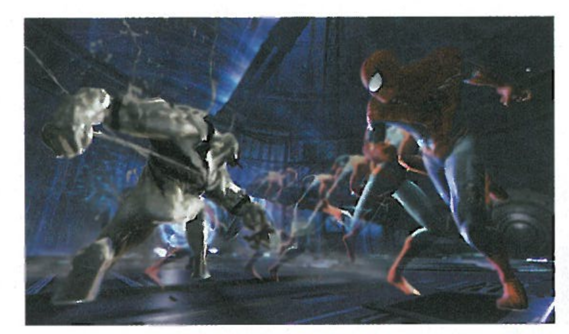
SPIDER MAN EDGE OF TIME

PS3

Cuando el tiempo es el menor de los problemas del arácnido


El juego arranca con la muerte del mismísimo Peter Parker. ¿Será Anti-Venom el responsable?

Está claro que **Beenox** dio en el clavo con su *Spider-Man: Shattered Dimensions*. A pesar de ciertos problemas jugables, el giro gráfico y la posibilidad de controlar a distintos Spider-Man, cada uno con su estilo particular, era una gran idea que merecía seguir siendo explotada. ***Edge Of Time*** solo da la posibilidad de controlar a dos Spider-Man, el actual y el del año 2099; es decir, que ya no tenemos un festival de referencias para fans, pero a cambio, profundiza en la historia de ambos gracias a un guion de Peter David, creador del propio universo *2099* en los cómics. En la *demo* que probamos en el **E3**, comprobamos que hay escasas novedades en términos jugables: combates fluidos y vistosos a base de *combos*, el nuevo *Hyper Sense* que permite ralentizar el tiempo, un acento puesto más en los combates y menos en el sigilo, y la presencia del carismático Anti-Venom, una versión en negativo del Venom clásico.


En la demo comprobamos cómo el dominio del Hyper Sense se convertía en imprescindible a la hora de doblegar a enemigos como Anti-Venom.


La continua colaboración, aunque sea con décadas de distancia, entre Spider-Man y su contrapartida 2099, será más que imprescindible







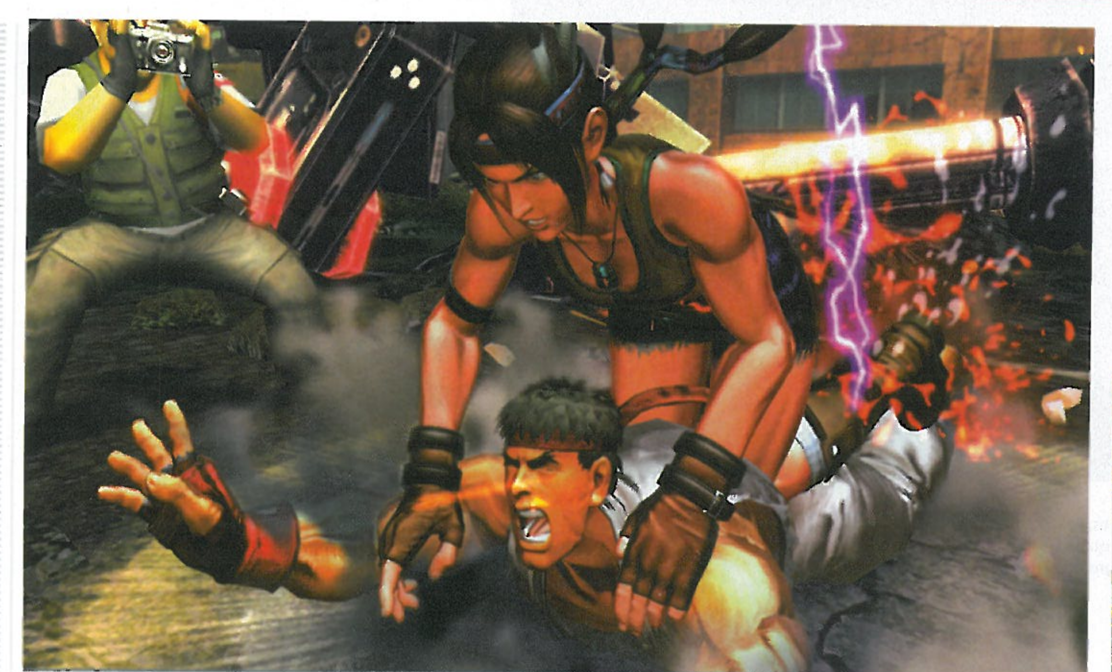
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011

X-MEN DESTINY



¿Puedes controlar el destino de estos tres nuevos mutantes?

Es sorprendente la decisión de **Silicon Knights** de dotar de detalles propios de *action* RPG al nuevo juego de *X-Men*, y también de dejar el protagonismo en manos de tres nuevos personajes, uno de los cuales será el que escoja el jugador. Recogiendo Genes-X durante el juego y tomando distintas decisiones a lo largo de su aventura, estos personajes podrán ir evolucionando, dando pie a múltiples posibilidades y variados desarrollos. Por supuesto, los *X-Men* clásicos aparecerán en el juego, y ya se han confirmado nombres como Lobezno, Magneto, Cíclope, Coloso o Rondador Nocturno.



Respetando las sagas originales, no se ha igualado a los luchadores dotando de proyectiles al roster de Tekken. Al contrario, hay que llevar mucho cuidado con ellos en las distancias cortas.

Gráficamente, Street Fighter X Tekken respeta el estilo colorista de Street Fighter IV y Super Street Fighter IV. Del mismo modo que nos sorprendimos con las versiones «dibujadas» de Ryu y Ken, ahora toca hacerlo con Jin o Nina.







STREET FIGHTER X TEKKEN

PS3 · PS VITA

A LA VENTA EN 2012

Cuando el retorno de un grupo de superestrellas de la lucha no es bastante...

Siempre se puede llamar a otro grupo de superestrellas para que completen uno de los catálogos de luchadores más impresionantes del género, ¿no? De momento solo se han anunciado unos pocos (los inevitables Ryu, Guile, Ken, Chun-Li, Cammy o Sagat entre otros por parte de **Capcom**, y los también muy imprescindibles Kazuya Mishima, Nina Williams, King, Craig Marduk, Bob, Julia Chang y Hwoarang) a los que se sumó, en pleno **E3**, una sorpresa: Cole, protagonista de *inFAMOUS*, como personaje jugable. Una revelación inesperada que se completó con el anuncio de que ***Street Fighter X Tekken*** tendría versión para **Vita**. Y, por lo que pudimos ver, luce un aspecto que no tiene nada que envidiar a las versiones de sobremesa.

Lo que pudimos palpar en el **E3** fue que aunque hayamos aprendido a controlar todos y cada uno de los movimientos de los luchadores en *Street Fighter IV*, vamos a tener que readaptarnos para la nueva entrega, que es mucho más que un *Street Fighter IV* con más personajes. Los luchadores de *Tekken* han sido respetados (no solo sus controles familiares, sino su habilidad, por ejemplo, para el *juggling*) y no se les ha añadido proyectiles. Para compensarlo, los luchadores de *Street Fighter* se mueven algo más lento de lo habitual. Las características del combate por parejas las vemos similares a *Tekken Tag Tournament*. Eso a estas alturas de desarrollo: queda un año para el lanzamiento y, un año en términos de juegos de lucha, supone espacio para muchos, muchos ajustes.



El sistema de control de los luchadores de Tekken es una adaptación de los cuatro botones tradicionales de la saga, así como de sus movimientos especiales típicos.

La violencia abunda en el que se convertirá en el primer juego de LOTR no calificado para todos los públicos.

ESDLA PS3
LA GUERRA DEL NORTE

Prolongando la mitología de la densa obra de Tolkien



Habrá que combinar las habilidades de los tres héroes, ya que LOTR supone dominar, ante todo, el combate en equipo y saber aprovechar las debilidades y fortalezas del grupo.

La fauna (y flora) propia del Universo Tolkien estará bien presente en un juego que indaga en uno de los escasos momentos no explotados de la saga.

A LA VENTA EN 2011





La Guerra Del Norte escoge un escenario muy específico de *El Señor de los Anillos* (unas guerras que enfrentaron a los habitantes del Norte de la *Tierra Media* contra las fuerzas de Sauron y que solo son mencionadas en el libro de pasada) y las convierte en el epicentro de este *action* RPG. En él, el jugador formará parte de un trío de guerreros (brujo humano, explorador elfo y guerrero enano), y podrá jugar tanto solo (con los otros dos miembros del equipo controlados por el juego) como acompañado en local u On-line por otros dos jugadores.

Aunque la ambientación es propia de RPG, **Snowblind Studios** ha puesto el acento en la acción, como demuestra el hecho de que el punto de vista es en todo momento a ras del suelo, a la altura de los combates. Por supuesto, habrá diálogos con habitantes de la zona, inventario y puntos de experiencia, pero ante todo, encontrarás miles de mandobles.

BROTHERS IN ARMS
FURIOUS 4 PS3

La diversión sana y sin complejos de aniquilar nazis por doquier



A LA VENTA EN 2012

El referente de esta nueva entrega de ***Brothers In Arms*** está clarísimo: los *Bastardos* de Tarantino. Tenemos un grupo de cuatro bestias pardas aliadas, a cual más bruto, que tienen como misión aniquilar al mismísimo *Führer*. Nos apartamos así de la más realista narración de las peripecias del sargento Matt Baker y nos centramos en un título que tiene algo del frenesí armamentístico de uno de los últimos éxitos de **Gearbox**, *Borderlands*, algo de la acción a golpe de *combos* del estupendo *Bulletstorm* e incluso una pizca de rol y mejora de personajes que promete originalidad y salvajismo.

NEVER DEAD PS3

Acción no-muerta como para ir perdiendo la cabeza


Arráncate un brazo y tíraselo a esos bichos. Servirá de cebo y distracción para que puedas ir por otro lado.

Hace unos meses tuvimos ocasión de visitar los estudios de **Rebellion** para un primer vistazo a ***Never Dead***. Era ambicioso y sorprendente, pero ya entonces veíamos que había mucho que afinar en su mecánica: el empleo de la espada, el desmembramiento voluntario del protagonista... demasiados aspectos del juego que ni el director del juego, Shinta Nojiri, estaba seguro de hacia dónde irían. En este **E3** hemos visto cómo el juego progresa, y el desmembramiento de Bryce, el sardónico inmortal que quiere acabar con el rey de los demonios, ya se perfila como una de las mecánicas jugables más originales del año. Bryce puede arrancarse cualquier miembro y usarlo estratégicamente para potenciar su fuerza o su puntería. Más dudas tenemos con el empleo de la espada, ya que Shinta aún no ha decidido si se controlará con los *sticks* o con *combos*. En cualquier caso, merecerá la pena seguir atentos.



Hemos visto algunos enemigos más, y la promesa que Shinta hizo en los estudios de Rebellion se confirma: Bryce combatirá contra monstruos realmente sorprendentes.



La colaboración entre los personajes será vital para avanzar en el juego, aunque aún no está claro si habrá modos cooperativos.





NINJA GAIDEN 3 PS3

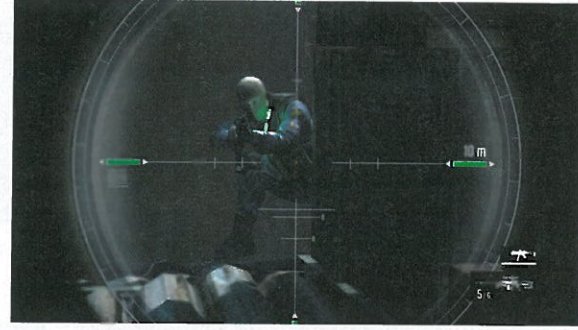
Ryu regresa en una epopeya tan sangrienta como de costumbre



Después de la marcha de Tomonobu Itagaki, **Team Ninja** se enfrenta continuamente a los fans de la saga, a menudo tan despiadados como el propio Ryu. Exigen que los juegos de la serie sean tan salvajemente difíciles como lo han sido hasta hace no mucho, y parece que esos tiempos no volverán: la *demo* que hemos probado parece dejar claro que no habrá decapitaciones ni desmembramientos (ni siquiera como táctica para controlar enemigos), y que la dificultad ha sido suavizada (aunque menos que en la anterior entrega) para que nadie se sienta asfixiado por las constantes muertes típicas de la serie.


PS3
PS2
PSP
PS3
Género
FPS Horror
Compañía
Warner Bros. Int. Ent.
Desarrollador
Day 1 Studios
Distribuidor
Warner Bros.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
81,99 € (Ed. Coleccionista)
www.fear3.es
18
LA ALTERNATIVA
CRISYS 2.
Si te van más los alienígenas que los zombis, esta es otra gran opción dentro de los FPS.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Bronce
F.3.A.R
SIENTE EL MIEDO LA CRUELDAD Y LA SATISFACCIÓN



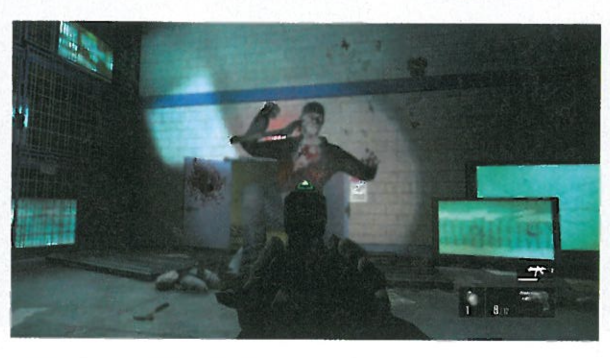






ÁRMATE DE PACIENCIA

Empezarás cada nivel desarmado (a veces, con una pistola), así que en cuanto acabes con el primer enemigo coge su arma. La más precisa es el Sniper y la más fulminante el bazooka, pero para hacerte con ellas sudarás sangre...





He de reconocer que apenas estoy familiarizada con los *shooters* en primera persona, de hecho no es un género que me atraiga mucho, pero Alma y su terrorífico universo me seduce desde sus inicios. Una seducción que se ha visto reforzada en esta tercera entrega al saber que dos genios del terror han colaborado en el guión y en las secuencias cinemáticas del juego: John Carpenter (*Halloween, La Cosa...*) y Steve Niles (*30 días después*). Y he de afirmar, una vez vivida la inquietante experiencia de juego de ***F.3.A.R.***, que es más que un *FPS*, un *Survival Horror* en primera persona o un juego con amplias posibilidades multijugador. ***F.3.A.R.*** es un ensayo erudito que consigue despertar al jugador las emociones más profundas del ser humano: miedo, compasión, crueldad... y, sobre todo, satisfacción.

En los dos primeros niveles, la acción no te dará tregua, rápidamente tienes que aprender técnicas de supervivencia, a ocultarte y disparar con estrategia, y a suministrar la munición, pues esta escasea. Hazte con las armas de tus enemigos, y su munición, y avanza con cabeza o te verás rodeado de soldados que no te perdonarán la vida. De repente te paras tras una puerta acribillada de balas para darte un respiro y piensas: ¿Dónde están los sustos? ¿Dónde está Alma? ¡Esto no es un *F.E.A.R.*, pero qué divertido es! Y sales de tu escondite, más orgulloso que nunca, observando cada detalle del escenario con la linterna encendida. Solo ves desmembramientos y hemoglobina para abastecer a un centenar de bancos de sangre, y en tu cara luce una sonrisa. Miedo, compasión, crueldad, satisfacción. Llegas -agotado- al tercer nivel creyendo que ya lo tienes todo controlado y de repente el terror se apodera de tus dedos impidiéndote avanzar. Zombis y el espectro de Alma te darán muchos, muchos sustos a partir de ahora. Sin duda, ***F.3.A.R.*** cuenta con una mecánica de juego muy intuitiva para que tanto expertos como iniciados puedan disfrutar. Además, hay pocos *FPS* que consiguen una experiencia de juego tan impecable como *F.E.A.R.*, en parte gracias a que el motor es muy suave y permite moverte con total »



La ira que desatarás en algunos momentos del juego, provocada por la tensión del terror, causará carnicerías de este tipo.

Sabías que...

John Carpenter y Steve Niles (maestros del terror en cine y cómic respectivamente) han trabajado con Day 1 St. para hacer de esta entrega la más escalofriante.

EDICIÓN COLECCIONISTA. Incluye el juego, cómic de F.3.A.R editado por DC Comics, figura de Alma que brilla en la oscuridad, arma exclusiva (The Hammer) y un estuche metálico.

naturalidad. La historia también tiene parte de culpa, pues a través de secuencias serás testigo del duro entrenamiento psicológico al que sometieron a los hermanos Point Man y Paxton Fettel (hijos de Alma) para ser prototipos de Comandante en el campo de la Guerra Psíquica. Point se convirtió en un súper soldado, con grandes habilidades y miembro de un escuadrón especial de asalto. Paxton poseía asombrosos poderes telepáticos y los usaba para hacer el mal, por lo que su hermano decidió acabar con él metiéndole una bala entre ceja y ceja... Pero su espectro continúa acechando y podrás vivir la aventura desde el punto de vista del mal. Cada uno posee habilidades diferentes, Point es capaz de ralentizar el tiempo y Fettel poseer el cuerpo de sus rivales. Y por si esto fuera poco, para potenciar la rejugabilidad, en la segunda partida encontrarás determinados elementos de los escenarios cambiados, así como los sustos y sorpresas.

Otro de los aspectos más cuidados son sus opciones multijugador, tanto competitivas como cooperativas en On-line y Off-line. Podrás compartir el modo Campaña, que ya es toda una experiencia, pero las modalidades Espíritu Superviviente, Contracciones, ¡Corre! y Rey de las almas tampoco tienen desperdicio. En el primer modo, 2 Vs. 2, unos jugarán como Espectros y otros como soldados, el objetivo de estos últimos es simple, sobrevivir. Y el de los primeros, dar caza a los soldados para «corromper» sus almas. En Contracciones, 4 Vs. 4, los jugadores deberán trabajar en equipo para defenderse de las hordas de enemigos que irán apareciendo entre la niebla. Y en Rey de almas tendrás que recolectar el mayor número de almas antes de que se acabe el tiempo.

Aunque **Day 1 Studio** en esta tercera entrega se ha esforzado en potenciar las opciones multijugador (para estar a la altura de las nuevas tendencias), realmente donde reside su éxito es en el modo Historia, tanto si juegas solo como en compañía.

DAY 1 ST. HA REFORZADO LA REJUGABILIDAD Y EL MULTIJUGADOR EN ESTA TERCERA ENTREGA

Los escenario, entornos y ambientación están tan bien recreados que te meterán de lleno en la acción. ¡La congoja está asegurada!

Controlando a Paxton harás uso de sus poderes psíquicos y podrás poseer al enemigo para acabar con los demás soldados.

Paxton y Point eran hermanos, prototipos de Comandante en la guerra Psíquica. Y la sincronización del primero con Alma, su madre, le convirtió en homicida...







BLEEDING LOVE. Cada vez que la pantalla se tiña de sangre, ocúltate y tómate unos segundos de respiro antes de volver a la acción. Así recuperarás puntos de salud.

MODOS MULTIJUGADOR. Espíritu superviviente, Contracciones, ¡Corre! y Rey de almas. En este último deberás hacerte con el mayor número de almas matando a tus adversarios.

VÍNCULO PARANORMAL. En el modo Campaña deberás mantener este tipo de vínculo con los cadáveres que encuentres con el fin de obtener más puntos de experiencia.



EVALUACIÓN

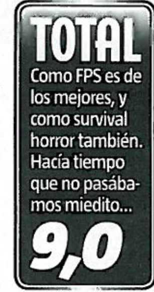


La historia, el motor gráfico (¡qué bien se mueve!), los sustos. Tanto escenarios como ambientación están magníficamente recreados.

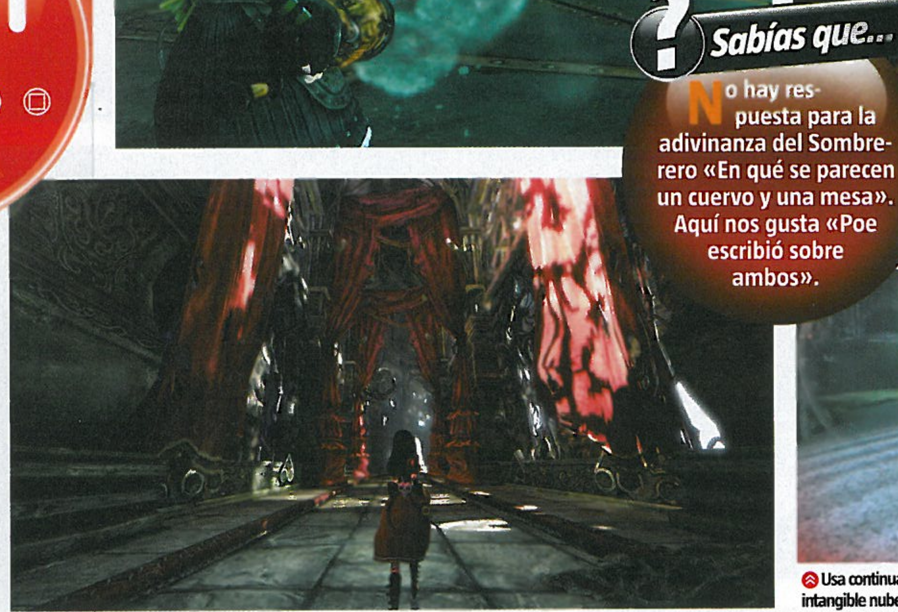


Tener que empezar cada nivel con una (o ninguna arma) es un suplicio. La mayoría de las armas tienen un punto de mira bastante lejano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Magnífica ambientación y entornos espeluznantes ¡Atento a los carteles en castellano!	Perfecto Doblaje al castellano, al igual que los efectos. La BSO consigue mantenerte en tensión.	Un shooter en primera persona muy intuitivo y el motor se mueve de lujo. Rara vez te verás vendido al enemigo.	F.3.A.R. posee fuertes componentes de rejugabilidad, así como bastantes opciones multiplayer.	Su punto fuerte es, sin duda, poder jugar la Campaña con otros usuarios a través de la Red.	On-line y apartado gráfico sobresaliente. Cumple con soltura todas las expectativas.	Como FPS es de los mejores, y como survival horror también. Hacía tiempo que no pasábamos miedito...
9,1	9,0	9,0	9,0	9,1	9,0	9,0







¿Sabías que...

No hay respuesta para la adivinanza del Sombrerero «En qué se parecen un cuervo y una mesa». Aquí nos gusta «Poe escribió sobre ambos».



Lo imprevisible de los jefes finales te obligará a afinar el ingenio para encontrar sus puntos débiles.

Usa continuamente tu habilidad para esquivar golpes convirtiéndote en una intangible nube de mariposas, o te despedazarán con facilidad.

PS3

Género **Acción**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **Spicy Horse**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **Sí (DLC)**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (4.839 MB)**
P.V.P. Recomendado **64,95 €**
www.ea.com/alice
18

ALICE MADNESS RETURNS

YO DIRÍA QUE TÚ TAMBIÉN ESTÁS LOCO...

«... *o si no, no estarías aquí*». Más o menos, esa famosa frase es la que el gato de Cheshire pronunciaba en el primero de los inmortales cuentos de Lewis Carroll sobre las andanzas en los mundos de Alicia, y resume un poco el trasfondo amargo que tienen todas las historias ambientadas en mundos de fantasía, desde *Oz* a *La Historia Interminable*: esos detalles macabros, esos impulsos violentos, esos monstruos delirantes se generan en el rincón tenebroso de una imaginación calenturienta. Ese es el brillante punto de partida del ya vetusto (pero felizmente recuperado en formato descargable) *American McGee's Alice* y su secuela, ***Madness Returns***. algo tan delirante, disparatado y tortuoso como el *País de las Maravillas* solo puede salir de una mente quebrada. Y así, los decorados y enemigos concebidos por *American McGee* se convierten en el detalle más turbio y memorable de los juegos protagonizados por Alice. Por eso, a nivel de diseño y creatividad, este ***Madness Returns*** se coloca entre lo mejor del año. Pero no todo está a la altura.

La mecánica del juego original dejaba algo que desear y el lógico paso del tiempo ha permitido mejorar parcialmente el aspecto del combate, ahora mucho más versátil y divertido que en la primera entrega. Alice puede alternar entre armas a distancia (el pimentero), de corto alcance (el cuchillo), un arma lenta y potente al estilo de un mazo (el caballo de juguete) y distintos proyectiles y explosivos. El cambio de una a otra arma es sencillo y preciso, y aunque desde luego se nota que el juego no está diseñado con el combate como núcleo (vamos, que no es un *Bayonetta*), los resultados son incluso mejores de lo que esperábamos en la *beta*, con recursos como las maniobras de evasión redondeando los combates y parcheando algunos feos detalles. Las secciones de plataformeo y exploración son algo más flojas, ya que el control de Alice no es todo lo preciso que sería deseable, aunque de nuevo, detalles como la habilidad para planear con la falda o, en general, el melancólico ambiente de la mayoría de los decorados, hacen que se perdonen con facilidad algunas menudencias técnicas algo extrañas en un juego de estas características y a estas alturas.

Lo que resulta algo más irritante es el diseño de los niveles, estos sí, completamente impropios de un juego actual: lineales, con carencias gráficas propias de **PS2** y abundancia de recursos caducos como zonas por las que se impide pasar al jugador de forma arbitraria. A menudo los personajes secundarios apabullan de pistas e indicaciones al jugador, impidiendo la experimentación en escenarios que pedían a gritos un pelín más de libertad, y que resultan impropios en un título que aparentemente está dirigido a jugadores adultos.

Así que las virtudes y fallas de ***Madness Returns*** están muy claras, y cada cual tendrá que decidir a qué concede valor. Si el diseño y la mecánica de juego son básicas para ti, aquí las encontrarás poco pulidas y a menudo frustrantes. Si eres capaz de perdonar determinados fallos a cambio de un mundo imaginario desbordante, tortuoso e inquietante, te esperan varias semanas hipnotizado.

LA ALTERNATIVA



SHADOWS OF THE DAMNED. Con un tono algo más japonés e impecable acabado técnico, pero igual de loco.

Por John Jones 





UNA ALICIA DESCARGABLE DE REGALO.

Aunque todo el mundo puede pagar por él y descargarlo en la *Store*, los usuarios que hayan comprado ***Madness Returns*** recibirán un código para descargar gratuitamente *American McGee's Alice*. Visto hoy, once años después, el tiempo no ha pasado en balde por su apartado técnico, pero visualmente sigue siendo un festival perverso e inquietante.

Como en American McGee's Alice, lo más sugerente y memorable de Madness Returns es el gusto con el que están diseñados escenarios y personajes. Una pena que solo se puedan recorrer de forma lineal...



Las referencias a la posible locura de Alice son continuas, lo que nos llevará a dudar de sus cabales en más de una ocasión: ¿qué tuvo que ver ella realmente con el incendio que acabó con las vidas de sus padres?







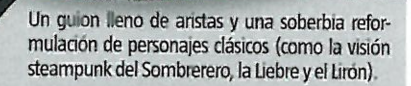
VIEJOS CONOCIDOS. Aunque hay abundancia de enemigos nuevos, disfrutarás al encontrarte con viejos conocidos de los libros y las películas, como los aquí muy agresivos y descerebrados naipes.



MODO HISTERIA. Esta especie de magia que solo está accesible cuando Alice está a punto de morir convierte a la chica en un Terminator onírico, incapaz de sufrir daño... pero sí de infligirlo.



EL RETORNO DE CHESHIRE. La prueba del gancho visual del diseño de los personajes está en que algunos de ellos, como el gato de Cheshire o la propia Alice, apenas han cambiado en doce años.



EVALUACIÓN



Un guion lleno de aristas y una soberbia reformulación de personajes clásicos (como la visión steampunk del Sombrerero, la Liebre y el Lirón).

✕ Los combates no son perfectos, las fases de plataformas podrían ser más precisas y los niveles están diseñados con cierta pereza.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Brillantes en su diseño, a menudo pobres en su ejecución. Te encontrarás decorados propios de PS2.	Buena banda sonora (aunque llega a poner de los nervios), atmosférica y apropiadamente tenebrosa.	El gran dilema. ¿Puede una jugabilidad mediocre pertenecer a un buen juego? Para nosotros, sí.	No hay multijugador de ningún tipo, pero el modo Campaña te tendrá entretenido varios días.	No hay juego On-line, pero se han anunciado extras descargables. Menos da una piedra.	No exprime la PS3, pero el regalo del primer juego es un detallazo propio de esta generación.	Insistimos: ambientación inmejorable; mecánica y diseño de niveles, mediocre.
7,5	8,3	7,5	7,2	6,5	8,0	8,0







Evil Ryu tiene la misma cara de estreñido (¿de ahí le vendrá la mala leche?) que mostraba en la saga Street Fighter Alpha.

Yang y su hermano Yun desembarcan en esta Arcade Edition procedentes del mítico Street Fighter III (próximamente en PSN).







Capcom ha prometido que esta será la última «mejora» de SF IV que veremos... ¿Vamos a creerles?



Recomendado
CALIDAD PRECIO
PlayStation



Género
Lucha
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom/Dimps
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Opcional (3.480 MB)
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.streetfighter.com
12

SUPER SF IV ARCADE ED.

¿HASTA DÓNDE LLEGA TU PASIÓN POR S. FIGHTER?

Aunque en un principio esta versión iba a ser una exclusiva para los salones recreativos (alguno queda en pie, más allá del paraíso nipón), **Capcom** no podía escapar a la oportunidad de exprimir un poco más las ubres de la vaca, y lleva a **PS3** esta segunda revisión de *Street Fighter IV*, de dos formas diferentes. Como descarga digital (con la que actualizar tu *Super SF IV*) o como disco independiente, al popular precio de 39,95€.

¿Justifica esta ***Arcade Edition*** los 15€ de la descarga de *PSN*, o mas aún, la compra del juego en formato físico? Bueno, eso depende de tu grado de fanatismo hacia la saga. Se han añadido cuatro nuevos personajes al de por sí extenso *rooster* de *Super SF IV*, alcanzando con ello la nada despreciable cifra de 39 luchadores. Uno de ellos es totamente nuevo (Oni) mientras que los otros tres son viejos conocidos de la saga: Evil Ryu (*SF Alpha*) y los gemelos Yang y Yun (*SF III*). En cuanto a las mejoras del modo On-line, optimiza el sistema para ver las repeticiones de los mejores jugadores, y te permitirá elegir si quieres jugar contra usuarios del *Super SF IV* normal, de la ***Arcade Ed.*** o ambos. Vamos, que no vas a tener problemas para saltarte los dientes con miles de usuarios de todo el planeta, hayan vuelto a pasar por caja o no.

A estas alturas, es improbable que nadie que disfrute de la lucha no cuente ya con *Super SF IV* en su colección, pero si ese es tu caso, no encontrarás nada mejor en lo que invertir 40 Euros. Si ya lo tenías, la actualización de 15€ te merecerá la pena si estás hastiado de los 35 luchadores de siempre. Aunque si eres de los que solo juega con Ryu o Sagat hasta el día de su muerte, ni te molestes. Baja la actualización gratuita y podrás combatir contra los propietarios de la ***Arcade Edition***. Otra cosa es que cuando veas a Evil Ruy en acción, te pique el gusanillo...

LA ALTERNATIVA



S. STREET FIGHTER IV. Con la llegada de la Arcade Edition, algunas tiendas están desplomando su precio.

15 EUROS TENÍAN LA CULPA...



A menos de que seas un coleccionista compulsivo, o no compraras en su día el *Super SF IV* original, la descarga vía *PSN* es la opción más lógica para disfrutar de las mejoras introducidas en esta ***Arcade Edition***. También puedes descargarte un DLC gratuito que te permitirá enfrentarte a los usuarios que posean la ***Arcade Edition***, aunque no podrás seleccionar a los cuatro nuevos luchadores.

9,2

EVALUACIÓN

Si ya tienes el S.SF IV, y eres un chiflado de la saga, lánzate a por la actualización de 15€. Si no pierdes el sueño por cuatro luchadores más, bájate la DLC gratuita. Pero si no sabes qué es Super Street Figher IV...¡Corre a por él!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,3	9,1	9,5	9,5	9,4	9,1

Nos ha chiflado el color 12 de los personajes, con ese filtro que les convierte en bocetos andantes.

Un completo vicio, tanto si juegas con un amigo al lado como en modo On-line.

Mejoras en el canal de repeticiones y diversión ilimitada a la hora de partirte la boca por la Red.



TEST





Género
Carreras
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Avalanche Soft.
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
54,99 €
disney.es/cars2



CARS 2

CARRERAS · CON LICENCIA · DISNEY · PARA TODA LA FAMILIA

Vacío, así es como se encuentra el catálogo infantil de juegos de conducción de **PS3**. Y si echamos la vista atrás, solo *Crash Nitro Crash* se encuentra en tan olvidado *stand*, y encima en el de **PS2**. ¿Pero qué ocurre? ¿Por qué no hay juegos de coches para niños? Es algo que no entiendo, sobre todo porque es un género que gusta mucho, por ser de aprendizaje intuitivo y de echar partidas rápidas. Ante tal ausencia, los peques han recurrido a títulos más adultos como *Gran Turismo* o *MotorStorm*, que no están nada mal, pero que por edad no les corresponden aún.

Ha tenido que ser, cómo no, una película la que abra los ojos a los desarrolladores de videojuegos para hacerles pensar en la necesidad de crear un juego de carreras, desechando -afortunadamente- la idea de la adaptación cinematográfica a **PS2** de la primera entrega (en 2006 **THQ** publicó un juego inspirado en el filme en formato aventura/minijuegos). Así pues, basándose en el argumento de la película ***Cars 2***, el título que nos ocupa convierte al jugador en agente secreto de la agencia C.H.R.O.M.E., quien participará en apasionantes carreras alrededor del mundo asumiendo misiones de alto riesgo. Un tutorial explicará cómo realizar todo tipo de maniobras en carrera -sencillas e intuitivas-, pues solo así podrás conseguir aumentar la barra de turbo para dejar atrás a tus rivales. Otras veces, ser el más rápido no sirve porque el objetivo es acribillar al rival con las armas que encontrarás a tu paso. Metralletas, bombas, láser... Lo que prima en este tipo de carreras es ser un buen estratega. En otras, lo importante no es llegar a la meta, sino destruir en el menor tiempo posible todas las tartanas que te indiquen antes de comenzar la misión. Como ves, ***Cars 2*** no es una adaptación cinematográfica, es un juego de conducción divertido y muy variado que se aprovecha de la licencia sabiamente recreando el mundo *Cars* con gran fidelidad, y ofreciendo al jugador la posibilidad de conducir no solo a Rayo McQueen, sino a todos los que aparecen en la película (si te es difícil desbloquearlos compitiendo, los podrás comprar en *PlayStation Network*). No todos los personajes/autos se conducen igual: el protagonista es ligero y muy veloz; Mate, la grúa oxidada, es pesada pero muy diestra empujando a los rivales; Holley Shiftwell va equipada con la última tecnología en dispositivos de espionaje... En total 25 viejos y nuevos autos locos en los que podrás ponerte al volante. Aunque ofrecen características diferentes, todos ellos se conducen de la misma manera: suave y precisa. Y como suele ser habitual en este tipo de juegos, su jugabilidad se ve potenciada en multijugador. En ***Cars 2*** podrán unirse a cualquier carrera hasta 4 usuarios a pantalla partida. Los piques están más que asegurados, sobre todo en las carreras donde puedes usar armas.

Gráficamente no está tampoco nada mal, pero en más de una ocasión se pierde la perspectiva cinemática. El diseño de los coches es fiel al del largometraje y, sin embargo, los circuitos no han sido tan trabajados: de repente o tienen muchos detalles, o están realmente vacíos.

CARS 2 NO ES UNA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA, ES UN JUEGO DE CARRERAS DIVERTIDO Y LOCO

LA ALTERNATIVA



MODNATION RACERS. Un juego que potencia la creatividad más que la competitividad de las carreras.

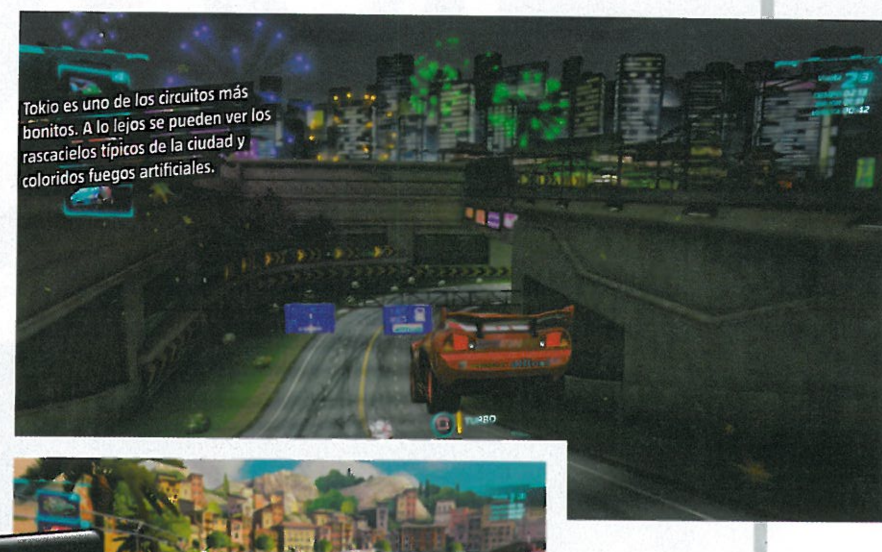






PRÓXIMAMENTE EN PSP.

La versión de ***Cars 2*** para **PSP** se hará esperar un poco más, hasta otoño. Está siendo desarrollado por el estudio español **Virtual Toys** y por las pantallas ya presagiamos que será un divertido juego de conducción.



Tokio es uno de los circuitos más bonitos. A lo lejos se pueden ver los rascacielos típicos de la ciudad y coloridos fuegos artificiales.



Sabías que...

En España 2,5 millones de espectadores vieron Cars en su estreno y se vendieron 400.000 DVD y Blu-ray en solo 6 meses. Cars es sinónimo de éxito.

Londres, Tokio, Italia... Algunos de los circuitos lucen paisajes muy bellos, como el que podemos ver en la pantalla de la izquierda.



¡A POR LAS TARTANAS! A menudo te pedirán que destruyas las tartanas que encuentres en el menor tiempo posible, para ello recoge los ítems luminosos y Rayo McQueen se equipará de potentes armas.



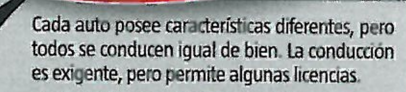
A TODO GAS. Realiza maniobras especiales, como saltos, ponerte a dos ruedas o derrapar, y aumentarás la barra de turbo. Cuando la tengas a tope, pulsa cuadrado y saldrás disparado.



MULTIJUGADOR. Esta modalidad es el alma del juego. Poder disputar todas las carreras y misiones en compañía de hasta cuatro amigos (a pantalla partida) es pura diversión.







EVALUACIÓN

✔ Cada auto posee características diferentes, pero todos se conducen igual de bien. La conducción es exigente, pero permite algunas licencias.

✘ Gráficamente es correcto, pero los circuitos y sus entornos a menudo pierden la perspectiva cinemática. Se esperaba algo más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los autos están fielmente recreados, no así los circuitos, ya que algunos resultan algo insulsos.	Tema principal de la peli y buen doblaje. Los FX de explosiones y motores acelerados, lo mejor.	Muy intuitiva. La conducción es exigente, pero permite licencias. Todo en su justa medida.	Supera las misiones de los seis niveles y desbloquerás los modos Carrera, Supervivencia, Cazador...	El juego en red se limita a Canjear coches.	El motor gráfico es excelente, pero en PS3 se espera visualmente algo más brillante.	El juego de carreras ideal para los más pequeños de la casa, encima basado en el mundo Cars.
8,0	8,6	8,5	8,5	7,0	8,0	8,5







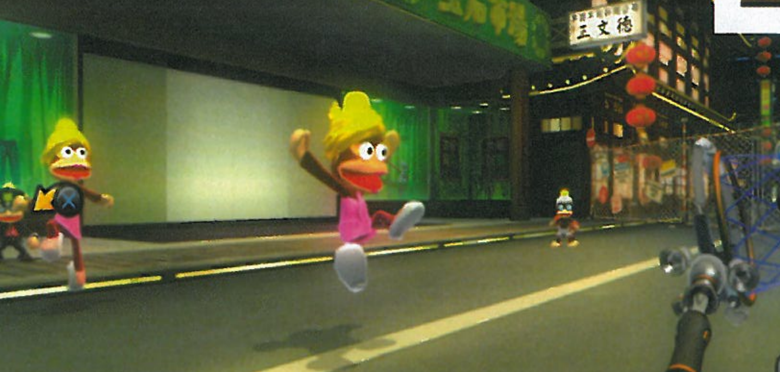
Lo más destacable del Ape Escape de nueva generación son las secuencias animadas, con estilo anime, que narran la historia.





Género
Acción/ Plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEI
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (rankings)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

3





Podrás usar artilugios como un aspirador y el Platanizer para atrapar monos y plátanos más rápidamente.



Según avances en la historia activarás los minijuegos, algunos son cooperativos para dos jugadores.

APE ESCAPE

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

¡LEÑA AL MONO QUE ES DE MOVE!



Si *Ape Escape* sorprendió el siglo pasado por su original propuesta plataformera, por una bella estética poligonal y lo magníficamente bien que exprimía las posibilidades del, por aquel entonces, *DualShock* de **PSone**, ahora en la nueva era de la Alta Definición y del Movimiento, ***Ape Escape*** no sorprende tanto como entonces, pero explota como pocos las opciones de *PS Move*. Así, tras el decepcionante *PlayStation Move Heroes*, donde aventurábamos diversión sin límites con los personajes fetiche de **Sony C.E.**, reacia insertaba el *Blu-ray* de ***Ape Escape***. Pero para sorpresa mía, este no solo es divertido, si no muy, muy jugable. Su acertada apariencia infantil se mantiene, al igual que la mecánica: atrapar el mayor número de monos en el menor tiempo posible -siempre podrás repetir cada nivel para mejorar tus récords-. La diferencia es la manera de hacerlo, pues deberás usar exclusivamente el mando de movimiento *PS Move*, lo cual te hará sudar, y mucho. Cuando los monos se oculten, mueve la cámara con cuadrado y círculo hasta que los veas, y zarandea el mando -convertido en red- a modo de caña de pescar cuando se acerquen. Recoge todos los plátanos que veas a tu alrededor, sacudiendo el mando transformado en abanico. Y las «baterías» que recolectes te servirán para usar artilugios especiales como un aspirador (absorbe todo lo que esté en el escenario) o el *Platanizer* que convierte los ovnis en plátanos (importantísimos porque cuando los monos te quiten todos, la partida se acabará y tendrás que empezar de nuevo). ***Ape Escape*** además, incluye minijuegos que podrás compartir con un amigo, aunque no son tan divertidos como el modo Historia.

Sin duda, este título supone algo de aire fresco para un panorama lúdico dominado por los *shooter*, pero aún así esperábamos un poco más de variedad en su jugabilidad. Y es que con tan solo un par de horas de juego, todo te parecerá más de lo mismo: atrapar y atrapar más monos.

EVALUACIÓN

La mecánica tradional de Ape Escape ha sido adaptada a PS Move dignamente, pero resulta repetitiva. Algunas situaciones son muy divertidas y otras te sacarán de quicio (hay monos muy puñeteros...).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
8,0	8,2	7,9	8,2	7,0	8,0



Estética infantil de siempre, lo mejor: las secuencias animadas.

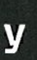
Ha sido muy bien adaptada a PS Move, pero resulta bastante monótona.

INVASIÓN A LA TIERRA

Esto es solo el principio



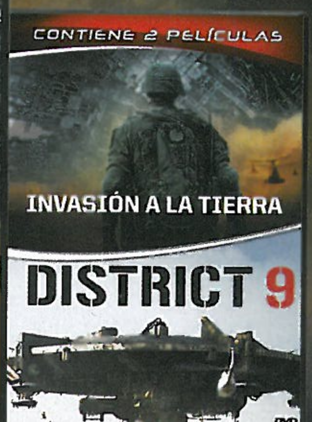












y también disponible
PACK ESPECIAL
Invasión a la Tierra + District 9





PSP



Sabías que...

WKC Origins no tiene prevista su aparición en Estados Unidos, y en Japón se llama Shirokishi Monogatari Episode Portable: Dogma Wars.

Cuando llevemos a cabo las misiones de los soldados redutados nos recompensarán con nuevas habilidades.

El caballero blanco será el malo de la historia en esta ocasión. Los incorruptos son la gran baza tecnológica de Yhsrenia para ganar las Guerras del Dogma.



Género
Action RPG
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Matrix Software
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
P.V.P. Recomendado
29,99 €
es.playstation.com

12

WHITE KNIGHT CHRONICLES ORIGINS

PRIMERAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS

Si bien **Level-5** no logró con los dos primeros capítulos de la saga homogeneizar los estamentos básicos que deben conformar un RPG legendario, hay que reconocer que instalaron en nuestro recuerdo un lecho lúdico confortable. Ahora le toca el turno a **Matrix Software** con ***WKC Origins*** para **PSP**. Los creadores de *Alundra* (**PSone**) o el tercer y cuarto capítulo de *Final Fantasy*, más *The 4 Heroes Of Light*, para DS, se han encargado de dar forma, o intentarlo, a la precuela cronológica que acontece 10.000 años antes de lo sucedido en **PS3**. Pero tal y como reza el titular, algo ha ido mal, una vez más, en la errática franquicia. ***WKC Origins*** se toma demasiado al pie de la letra la plataforma para la que está concebido dando como resultado una miniaturización excesiva de la épica que requiere la serie. Todo comienza igual, creando un avatar, al más puro estilo *WKC* de sobremesa para dar paso a un prólogo prometedor, técnica y argumentalmente. Entonces tendrá lugar un dramático y desigual enfrentamiento contra el caballero blanco, seguido de un pequeño trance onírico y el despertar en el convoy del Clan Errante, un grupo de mercenarios que convive entre dos naciones enfrentadas en las guerras del Dogma, Yshrenia y Athwan. A partir de ese instante el tren se convertirá en nuestra base de operaciones. Allí conoceremos al resto de protagonistas, aprenderemos las funciones de cada vagón y elegiremos las misiones, tanto las de grupo -para ganarnos la confianza de los compañeros-, como las misiones locales, que conciernen a la trama principal y que será necesario completar para avanzar. Los dos tipos de misiones se reducen prácticamente a lo mismo: recorrer, acompañados de tres guerreros, un mapa dividido en mínimos y repetitivos escenarios -con carga incluida al pasar de uno a otro- eliminando enemigos pequeños, medianos y gigantescos, y de paso recoger objetos allá donde aparezcan destellos sobre el terreno. Los combates son puro *WKC*, con ranuras de comandos y habilidades típicas de la saga, aunque la acción es más directa -a veces alocada y caótica-, donde apenas hay pausa entre golpes; afortunadamente la IA de los compañeros es generosa y podremos transformar a los cuatro guerreros en *Optimus* para desplegar todo su potencial ofensivo. El motor gráfico tiene la calidad mínima exigible, sin alardes. Destacan los grandes enemigos y los prodigiosos Incorruptos. Por su parte la BSO se convierte en el apartado más brillante de ***WKCO***, con rítmicas y animosas melodías de corte épico que logran animar los rutinarios combates. Y así avanzaremos, capítulo a capítulo, si antes no os habéis aburrido del sistema de mapeado y de las constantes cargas, pese a la generosa instalación. Tened paciencia, al final del segundo capítulo, ocho horas después, la cosa se anima un poco. El modo Campaña nos llevará unas 30 horas de juego, pero la modalidad cooperativa (*ad hoc* y On-line) alarga su vida, aunque por mucho que juguemos con otros usuarios, intercambiemos avatares y recibamos recompensas exclusivas, el desarrollo de las misiones seguirá siendo el mismo. A otros títulos este sistema les ha funcionado bien, *Monster Hunter* por ejemplo, pero en ***WKCO*** se convierte en otro elemento discordante del conjunto, unido a las insufribles cargas, a un apartado gráfico muy justito y una traducción al castellano excesivamente simpaticona que le resta la poca magia que le queda a la creación de **Matrix Software**.

LA ALTERNATIVA



SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 3 PORTABLE.
Si quieres jugar al mejor RPG del momento...



Los enemigos de gran tamaño gozan de gran calidad gráfica y buenas animaciones. Es una pena que con tanta información en pantalla en más de una ocasión no podamos disfrutar de su prestancia. Con L y R rotaremos la cámara.





¡CONVIÉRTETE EN OPTIMUS!

Cuando se te resista un enemigo final, completa la barra de transformación para convertir a tus cuatro guerreros en *Optimus* y utilizar poderosos ataques cooperativos como *Incendius*, *Glacialis* o *Fulmineus*. Pero recuerda, para poder transformarte en *Optimus*, ninguno de tus compañeros puede estar fuera de combate.







MISIONES PRINCIPALES. Tendrás que completarlas si quieres avanzar hacia el siguiente capítulo. Dependiendo de tu habilidad y tiempo empleado serás puntuado al completar cada misión.



PERSONALIZA TUS COMANDOS. Al igual que en los otros WKC tendrás que asignar habilidades ofensivas, defensivas y mágicas a las tres ranuras de comandos. Busca el equilibrio entre las básicas y las más poderosas.



CADA VAGÓN CUMPLE SU FUNCIÓN. Podrás elegir misiones, comprar, mejorar y sintetizar armas, armaduras u objetos, acceder a las opciones multijugador, tener gimnasio, comedor... Puedes comprar más vagones.

EVALUACIÓN

✓ Se intenta adaptar a la saga y revela detalles interesantes del pasado. Los combates son adictivos y los enemigos gigantescos, espectaculares. Buena BSO.

✗ El sistema de mapeado de los combates deja mucho que desear por simple y repetitivo. Las cargas constantes son un lastre. Gráficos justitos.

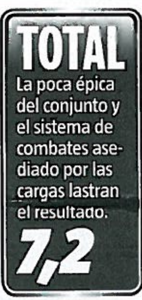
GRÁFICOS
Destacan los Incorruptos y los enemigos de gran tamaño. El resto, simplemente correcto. Escenarios muy repetitivos.
7,0

SONIDO
El apartado más brillante del juego gracias a su épica banda sonora y a la colección de FX. El doblaje es testimonial.
8,5

JUGABILIDAD
Los combates son simples, aunque divertidos, y el guion algo flojete. Las cargas acaban minando el conjunto.
7,0

DURACIÓN
Unas 30 horas de modo Campaña y todo lo que tu paciencia y ganas te permitan jugar en modo cooperativo con otros jugadores.
8,4

MULTIJUGADOR
Hasta cuatro jugadores simultáneos en formato cooperativo On-line o ad hoc con recompensas exclusivas.
8,0


TOTAL
La poca épica del conjunto y el sistema de combates aseado por las cargas lastran el resultado.
7,2







El diseño de los mechas es quizás lo mejor de todo el juego. Y eso que los gráficos son confusos en los ataques cuerpo a cuerpo.

Se te quitarán las ganas de jugar como robot: en modo Stealth Force tienes más resistencia y potencia de fuego.







Género
Shooter
Compañía
Activision
Desarrollador
High Moon Studios
Distribuidor
Activision
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4GB)
P.V.P. Recomendado
70,99 €
www.transformersgame.com
12



Cuando le cojas el gustillo a la semitransformación Stealth Force, no la abandonarás en todo el juego.



TRANSFORMERS
EL LADO OSCURO DE LA LUNA


QUEDARSE · A MEDIAS · NUNCA · ES BUENO

Después de hacer levitar a los fans de *Transformers* con el sorprendente *La Guerra Por Cybertron*, **High Moon** nos devuelve a la cruda realidad de los juegos basados en películas con **El Lado Oscuro De La Luna**, un título mucho más flojo que su antecesor. Podríamos echarle la culpa a que han tenido menos tiempo para desarrollarlo (había que venderlo antes de que la película de Michael Bay llegara a los cines), pero los problemas de ***El Lado Oscuro De La Luna*** surgen de sus mismos cimientos. La trama no tiene ni por asomo la solidez de *La Guerra Por Cybertron*, ni los escenarios su misma calidad. No hay modo cooperativo, y para colmo, su principal novedad, el modo *Stealth Force* (una transformación extra, entre robot y vehículo), acaba siendo su mayor lastre. A medio camino entre vehículo y robot, esta semitransformación no solo te permite moverte a toda velocidad sin parar de disparar, sino que además cuenta con más blindaje y capacidad de disparo que en modo Robot. De esta forma, y teniendo en cuenta que en determinados momentos la dificultad se desmadra, uno no puede evitar la tentación de pasarse el juego entero en modo *Stealth Force*, aunque eso suponga conducir un deportivo por medio de la jungla.

Es muy de agradecer la incorporación del doblaje en castellano (aunque la voz de Optimus Prime, la misma de *La Guerra Por Cybertron*, es tan pomposa que da risa) y el multijugador On-line (pese a convertirse en un festival de mechas en modo *Stealth Force*). Pero después de haber rozado el cielo con el anterior juego de los *Transformers*, no podemos evitar la sensación de bajón al encontrarnos con una producción tan rutinaria como esta.

LA ALTERNATIVA

TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON. El mejor juego de Transformers de la historia. Tal cual.



La fase de infiltración de Laserbeak, rompe con la monotonía del juego, aunque al final se alarga demasiado y se hace cansina.



EVALUACIÓN

Sin ser tampoco un mal juego, lo cierto es que High Moon Studios no ha logrado repetir la calidad, ni visual ni jugable, de La Guerra Por Cybertron. Al menos podrás divertirte haciendo chatarra en el multijugador On-line.

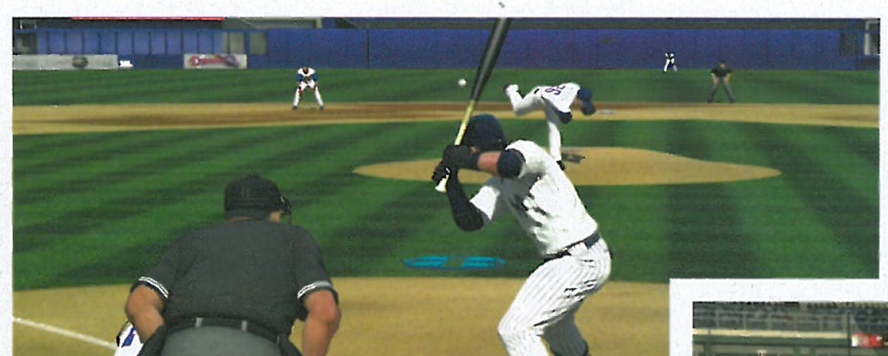
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,3	7,6	7,9	8,4	7,9

Los mechas son resultones, pero los escenarios son bastante mediocres.

La mecánica es monótona, y la curva de dificultad es un «sindiós» de altibajos.

Hasta 10 jugadores en tres modos de juego On-line, que alargan un poco más la vida.







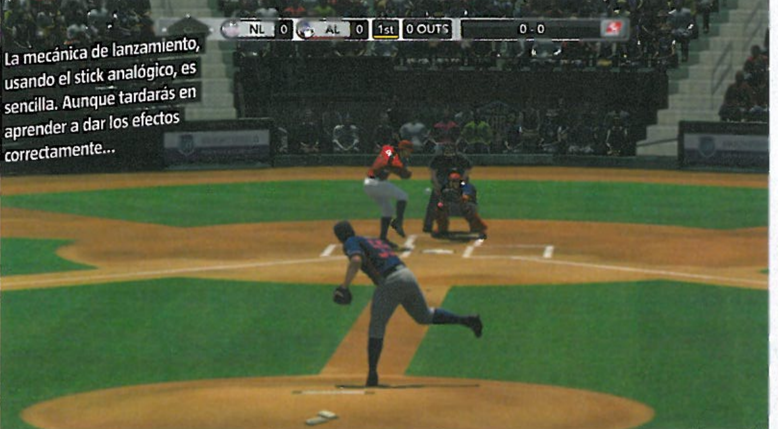
Como sucede con todos los juegos de béisbol, las pasarás canutas hasta lograr batear correctamente. «No Pain, No Gain».

Usa toda tu picaresca para robar bases. Pero ojito, porque la IA no es una pardilla. El pitcher no te quitará ojo en ningún momento.

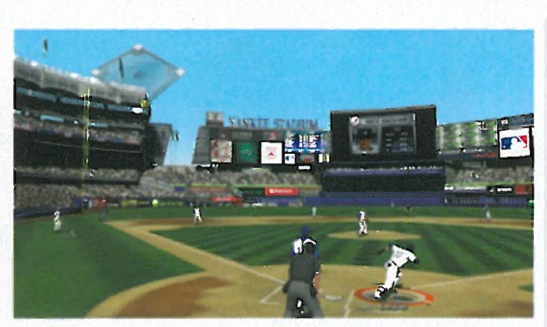








La mecánica de lanzamiento, usando el stick analógico, es sencilla. Aunque tardarás en aprender a dar los efectos correctamente...



Género
Deportivo
Compañía
2K Sports
Desarrollador
Visual Concepts
Distribuidor
Take Two
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
40,50 €
www.2kgames.es
12

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11

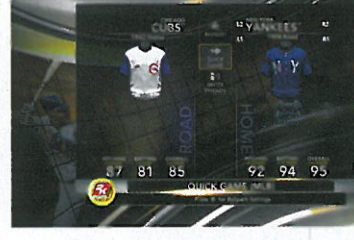
△ PORQUE NO ○ SOLO DE ✕ «FUMBOL» □ VIVE EL HOMBRE

Vivir en España y que te gusten los juegos de béisbol es un palo. Que se lo digan a los fans del fútbol americano o el *hockey* sobre hielo. Puntualmente tenemos que acudir al mercado de importación para disfrutar de las últimas entregas de juegos que venden millones al otro lado del charco. Pero en ocasiones, se obra el milagro. Desafiando a la crisis económica y la piratería rampante, **2K Games** ha tenido los redaños de traer a españa la última entrega de los *MLB 2K*, y aunque la prensa yanqui advierte que *MLB 11 The Show* (la franquicia de **Sony C.E.**) es superior, nosotros nos damos con un canto en los dientes: ***MLB 2K11*** solo cuesta 40€, gráficamente es resultón y a las incontables horas de diversión que proporciona jugar contra un amigo (por no hablar del On-line) hay que añadirle el modo *My Player*. En él podrás crear un personaje desde cero (su complexión física, rostro, etc...) e ir escalando peldaños hacia la gloria. Al principio empezarás labrándote un nombre en el equipo filial de la franquicia que elijas. Un servidor siempre ha simpatizado con los *Indians* de Cleveland, asi que acabé jugando en campos de segunda, entre las filas de los *Akron Aereos*. Lo grande de este modo es que podrás vivir cada partido desde la perspectiva de tu personaje, no solo bateando y robando bases, sino actuando en la posición de exterior, acechando pelotas al vuelo. Tus aciertos y errores se traducirán en puntos de experiencia y un creciente prestigio entre compañeros y rivales, que te acabará catapultando a las Grandes Ligas. Pura épica.

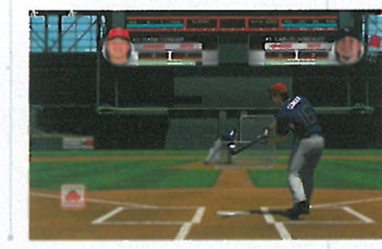
Puede que el béisbol sea aburrido de ver en un estadio, pero es tremendamente divertido a la hora de jugar. Sobre todo cuando compites contra un amigo. Tanto si sois unos expertos como unos novatos, lo pasaréis en grande.

LA ALTERNATIVA

MLB 11 THE SHOW. El juego de Sony es el rey del género, aunque este año tampoco haya llegado a España.



Entre las equipaciones, podrás elegir modelos históricos, como el uniforme de los Yankees de 1904 o el que llevaban los Mets del año 83.



EVALUACIÓN

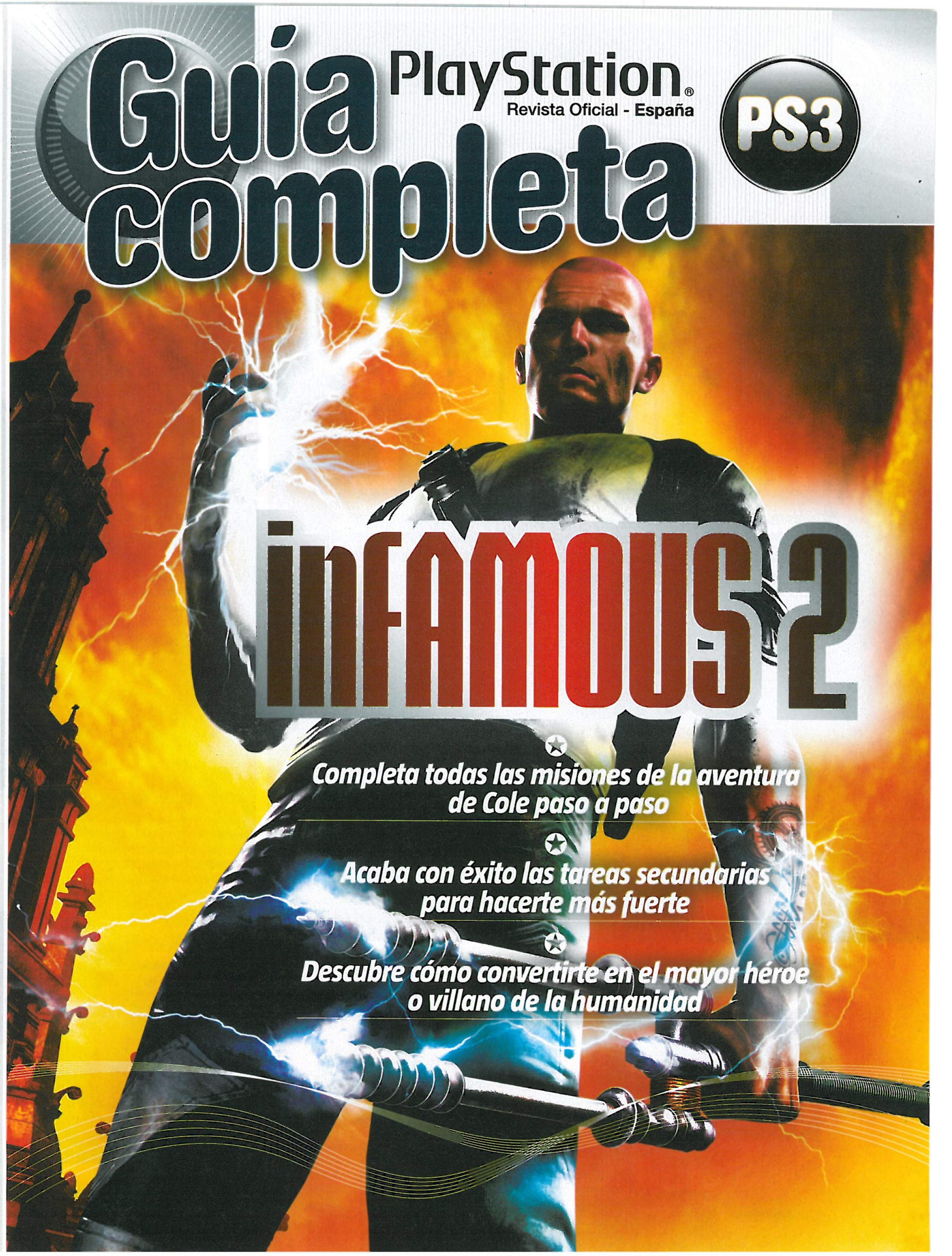
Una rara, y apreciable, oportunidad de jugar al béisbol en tu PS3, aunque nos ha mosqueado, y mucho, leer en el manual la advertencia de que las funciones On-line sólo estarán disponibles hasta abril de 2012. No damos crédito.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,0	7,9	8,2	7,5	8,0

Las caras no están muy logradas, pero la animación de los jugadores es muy buena.

Como en todos los juegos de béisbol, al principio te costará hacerte con el bate.

Podrás competir en ligas On-line... pero solo hasta abril, según reza el manual del juego.


Guía completa
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
inFAMOUS 2
Completa todas las misiones de la aventura de Cole paso a paso
Acaba con éxito las tareas secundarias para hacerte más fuerte
Descubre cómo convertirte en el mayor héroe o villano de la humanidad



Tras los sucesos de Empire City, Cole se enfrenta a una nueva amenaza. La supervivencia de la humanidad está en juego y solo él puede salvarla. Dirígete a New Marais, una ciudad rendida a la violencia y la decadencia para hacerte con unos nuevos poderes que te vuelvan casi invencible.



Este indicador marca la energía de Cole, su karma y las unidades de vórtice. Justo debajo podrás visualizar los combos en combate.

El minimapa te será muy útil para ver la ubicación de los enemigos y encontrar los objetivos. Despliégalo pulsando el botón Select.

ENTRE EL BIEN Y EL MAL



EL HÉROE ESPERADO
Salva a la gente, ayuda a la policía, cura a los heridos. En definitiva, conviértete en el mesías de New Marais.



...O LA PEOR PESADILLA
Acaba con todo bicho viviente, succiona a los enemigos, elimina a quien te moleste... El terror ha llegado.

Sobrevive en New Marais



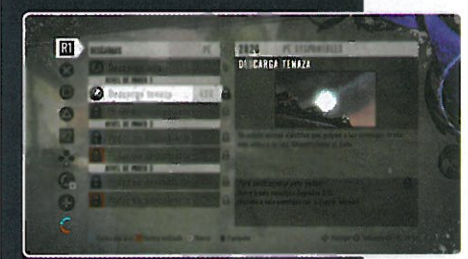
RECOGE LOS FRAGMENTOS DE PODER
Para mejorar la capacidad de energía debes recoger todos los fragmentos que se encuentran desperdigados por la ciudad. Utiliza L3 para descubrir su ubicación y mejorar tus poderes.



RECARGA TU ENERGÍA
Conforme utilices tus habilidades Cole irá perdiendo poder. Cuando esta se agote podrás recargarte con L2 siempre y cuando estés cerca de algún objeto que proporcione electricidad.



UTILIZA EL ENTORNO
Las dimensiones de New Marais son muy amplias. Para moverte por ella más rápidamente haz uso de los cables de alta tensión, las vías de tren, el impulso eléctrico o tus habilidades de escalada.

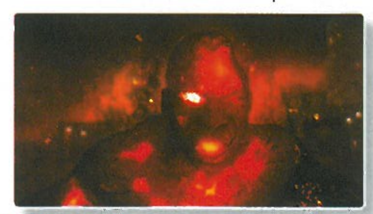


HAZTE MÁS FUERTE
Conforme realices misiones tanto de la Historia como secundarias, irás recibiendo PE que te servirán para desbloquear nuevos poderes en el menú. Para algunos deberás cumplir ciertas condiciones.

Cole se embarca en una nueva aventura en la ciudad de *New Marais*. Un terrible monstruo llamado La Bestia amenaza toda existencia. Consigue hacerte más fuerte para salvar a la raza humana o, por el contrario, utiliza tus poderes para hacer el mal. En ***inFAMOUS 2*** tú decides si quieres ser héroe o villano.

Misión 1
Prólogo

Esta misión te servirá para familiarizarte con algunos de los controles y conocer al nuevo enemigo de altura que pretende destruirnos. Si -como a nosotros- la **cámara** horizontal invertida te molesta, cámbiala desde el menú de opciones.



Misión 2
Entrar a New Marais

Avanza por el pantano y utiliza el amplificador para acabar con los primeros enemigos hasta llegar a un **puente** que tendrás que desplegar dándole energía (tu primera decisión: baja el puente y elimina a los enemigos o sobrecarga las baterías para provocar una explosión). Avanza del otro lado acabando con los milicianos que veas. Pasa el puente de madera y haz explotar con el tanque de **gasolina** al resto de enemigos. Pasa la zona de plataformas y deslízate por los cables hasta que te topes con una ametralladora. Dispara a los barriles explosivos para poder seguir avanzando y llegarás a New Marais.

Misión 3
Impulso hacia adelante

Sigue a Kuo en busca del profesor Wolfe y ve acabando con los enemigos que te atacarán. Aprovecha las granadas para hacer caer los **balcones** y en la última parte sube al edificio marcado para terminar con el resto de resistencia y recoger el **paquete**. Ve a salvar al profesor Wolfe ayudándote de los cables de alta tensión y acaba con el resto de milicianos. Con el nuevo poder adquirido baja a la calle y prueba tu habilidad de Lanzamiento de coches para terminar la misión.

Misión 4
Objetos perdidos

Ve a lo alto del torreón y tras localizar a la paloma, paralízala con L1 y ⊗. Ya de nuevo en el suelo recoge el **archivo de audio** que portaba y descubre los fragmentos para mejorar las capacidades de Cole. Una vez recojas tres, mejorarás tu barra de energía.



Misión 5
El karma es una mierda

Elige entre la misión de héroe o villano. ***Sacar la basura:*** tendrás que electrosuccionar a dos espías para completar la misión. Ayúdate de R1 para localizarlos. ***Buen samaritano:*** utiliza el toque curativo para ayudar a los civiles heridos y derrota a los milicianos. Ayuda a los policías a atrapar a uno de ellos para interrogarlo.

Misión 6
Evolución

Acaba con los enemigos para desbloquear la Descarga Tenaza. Cómprala con el menú y aprende a cambiar las habilidades instantáneamente con el menú rápido. Pan comido.

Misión 7
Bertrand sube al escenario

Esta misión se divide en tres fases y ya empieza a ser algo más compleja. En la primera parte después del discurso tendrás que hacer frente a unos **monstruos** que atacan cuerpo a cuerpo. Utiliza el efectivo combo de ▢ ▢ △. Cuando **Bertrand** escape, usa los cables de tensión para perseguirle hasta que sale la escena.
Por último tendrás que acabar con un **helicóptero**. La manera más sencilla es cogiendo un vehículo y lanzándolo directamente contra nuestro objetivo.

Misión 8
Miedo a la bomba

Esta misión es un mero trámite para aprender a desactivar las **bombas de fragmentos**. No obstante te vendrá bien saber que está la opción de robar a algunos ciudadanos esos fragmentos por si prefieres conseguir puntos de karma malvado.



Misión 9
A la caza de Wolfe

Sigue al **interrogador** para descubrir el paradero de Wolfe sin acercarte demasiado. Te encontrarás un bloqueo de milicianos que deberás eliminar. Avanza hasta la segunda barricada para enfrentarte al primer **jefe** (ver cuadro). Cuando acabes reúnete con Wolfe y Kuo en la camioneta. Te atacarán milicianos con camionetas y en balcones por todos lados. Usa toda tu potencia de fuego y recarga los poderes continuamente sin bajar del vehículo. Estate tranquilo si te

Saqueador

La mecánica de este jefe se basa principalmente en tres tipos de ataques. Las embestidas que podrás esquivar con ◎ y moviéndote a un lado antes de que se acerque demasiado, bolas de energía verdes en las que tendrás que repetir el mismo movimiento de esquivar varias veces, y los ataques cuerpo a cuerpo. (machaca R1 si te coge y lanza al suelo). Utiliza las granadas cuando salga del suelo para agilizar la pelea y acabar rápidamente con él.

CONSEJO: Tanto si decides ser bueno como malo es preferible no variar porque así te será más fácil acceder a las habilidades más poderosas.


Los tutoriales son muy útiles para ir aprendiendo los nuevos poderes que adquiere Cole.


Aunque este no es un juego de sigilo, eliminar a los enemigos distraídos facilitará mucho las cosas.





Cada vez que Cole use un nuevo núcleo se hará más poderoso y aprenderá nuevas habilidades.

matan, porque esta fase tendrá varios puntos de guardado.

Misión 10

Malos tiempos

Dirígete al pantano para revisar todas las barracas en busca de Kuo. Te enfrentas a hordas de milicianos con todo tipo de armamento y un nuevo tipo de enemigo con **gatling**. Cuando no aparezca Kuo sigue el mapa hasta que te encuentres con Nix, un nuevo personaje que parece conocer a Cole y que te pedirá ayuda para darte un nuevo fragmento de energía para el IRC. Sigue a tu nueva **compañera** y aprovecha su poder para eliminar a los enemigos cuando estén paralizados. La misión es subir a los edificios y derribar los barriles de gasolina encima de los emblemas de Letrand. Préndelos con un rayo al final.

Misión 11

Se acerca la tormenta

Esta misión es un tutorial perfecto para aprender la devastadora habilidad **Vórtice Iónico**. Sigue las instrucciones para aprender a manejar este nuevo ataque. Baja del tejado y elimina a los enemigos para recoger una carga y prueba la nueva habilidad de Cole.

Misión 12

Desgarrado

¡Buuum!: Para que el vagón explosivo llegue a su destino tendrás que ir dándole electricidad y eliminando enemigos que te salgan al paso hasta llegar hasta la **mansión** donde está encerrada Kuo. Ve a buscarla hasta que salga la escena en la que se ven los enemigos lanzando morteros. Acaba con todos con la ayuda de Nix y libera finalmente a **Kuo**.

Dirigiendo el asalto: Al principio de la misión ve al vehículo donde están encerrados los policiás. Acaba con los milicianos y abre la **jaula** para acto seguido ir a la mansión. El resto es similar.

Misión 13

Iluminar el distrito de Ascension

Dirígete a la primera estación eléctrica y dale energía para lanzar un **misil Tesla** a la siguiente estación. Ve a ella y actívala mientras te aparecen multitud de enemigos. En esta situación estás en inferioridad numérica. Acaba con los enemigos que se acerquen a la **estación** mientras se carga y aguanta como



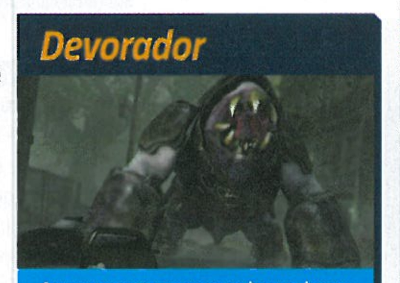
puedas a base de granadas. Tendrás que repetir esta operación **tres veces** para acabar la misión. Ten paciencia y usa el Vórtice Iónico en cuanto puedas.

Misión 14

El Sacrificio

Ve hacia el punto del mapa indicado y dispara a los **grilletes** para salvar a la chica. Te aparecerán varios monstruos mientras sigues a la chica que tendrás que ir eliminando. Cuando estés en la ciudad te encontrarás con varios **rebeldes** a los que podrás curar o no, según te parezca. Derrota a unos cuantos milicianos más por el camino. Al llegar a la plaza saltará una escena antes de enfrentarte a un nuevo **jefe** (ver cuadro).

Devorador



Aunque parezca muy grande y poderoso ciertamente este enemigo es bastante sencillo. Para hacerle daño lánzale granadas y rayos cuando tenga la boca abierta. Si te engancha con su lengua dispárale rayos a la boca para te suelte antes de que te engulla. Su otro ataque son los proyectiles verdes, igual que el Saqueador. Esquívalos rápido y evita estar cerca de un vehículo si va a explotar. En cuestión de pocos minutos habrás acabado con él.

Misión 15

Conductor no humano

Sigue a Kuo hasta el cementerio y utiliza el **Rayo** para combinar tus poderes contra los milicianos. Cuando los venzas busca el **núcleo explosivo** escondido en el cementerio. Para ello, haz uso de la fotografía de la ubicación con R1. Encuentra un par de pistas más mientras derrotas monstruos y milicianos. Cuando llegues al mausoleo saltará otra escena y tendrás que enfrentarte al **Señor del Enjambre**: es muy similar a los saqueadores aunque más rápido y lanzará una especie de crías molestas, aunque muy débiles. Sigue el método habitual para matarlo con el lanzamiento de **granadas** y no pares de perseguirle por el escenario.

Misión 16

Mejor que bueno

Se han mejorado las habilidades de los Propulsores. Aguanta hasta **5 segundos** y luego prueba el Salto de Propulsión alzándote desde un vehículo. Por último, prueba el modo de Precisión presionando la **cruceta** hacia arriba.

Misión 17



Historias del pasado

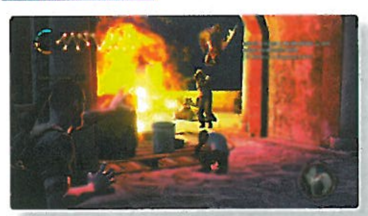
Es hora de descubrir el pasado de Nix. Ve hacia la **mansión** y acaba con los milicianos para llegar al puerto y recoger un barco. Quédate en la cubierta y cuando veas **dos torres** dispara antes de que los enemigos usen sus lanzacohetes contra el barco. Un poco más adelante bájate a la zona de **islas** y aprovecha que los enemigos están distraídos disparando al barco

para pillarles por **sorpresa**. Al subirte de nuevo llegarán varios monstruos que puedes echar al agua para vencerlos rápidamente. De nuevo más adelante tendrás que volver a bajarte y acabar con un **Señor del Enjambre**. Vuelve al barco y disfruta de la escena.

Misión 18
Transferir poder

Engañar a los rebeldes: En la primera fase ve con Cole al fuerte y cuando estés allí manipula las zonas de **comunicación**. Hay gran cantidad de enemigos aunque si vas con **sigilo** podrás evitar luchas innecesarias. En la segunda parte manejas a Nix a manos de una torreta. Acaba con las oleadas de **milicianos** evitando tener muchos daños. Por último limpia la zona de milicianos y haz explotar la torreta. Acto seguido pasa el fuerte y con el Vórtice acaba con lo que queda de resistencia. ***Corazones y mentes:*** En la primera parte defiende la ambulancia de los ataques milicianos y de un **Devorador**. Cuando llegues a tu destino deshazte de las oleadas de enemigos que te atacarán, entre ellos Gatling y francotiradores.

Misión 19
Asalto al fuerte



En la puerta principal te espera una torreta y varios enemigos. Utiliza el Vórtice o las granadas para limpiar la zona y desactiva la **torreta**. Avanza por el interior del complejo eliminando enemigos con ayuda de Kuo y desactiva el resto de torretas. En la siguiente fase ve fuera del fuerte a activar la **subestación eléctrica**. Usa el misil para activar la electricidad dentro del fuerte. Entra dentro y repite la operación una vez más. Por último acaba con los **dos morteros** para hacer caer el fuerte. Acto seguido vendrá una escena en la que tendrás que elegir Transferir Poderes con Nix o Kuo. Prueba tus nuevos poderes y usa los PE que tengas ahorrados para desbloquear habilidades.

Misión 20
Joseph Bertrand III

Jefe Monstruosidad: Este jefe te pondrá las cosas difíciles. Fíjate en que cuenta con varios **puntos débiles** sobre los que centrar tus ataques. Cuando lance proyectiles esquívalos y atácale la **boca**. Si se agacha para sacar sus tentáculos dispárale a las **extremidades**. En el **pecho** cuenta con dos puntos débiles más: atácalos después de que lance sus crías. Una vez que destruyas los cinco puntos será el fin de Bertrand, ¿o no?



Misión 21
Iluminar Flood Town

Para acceder a la nueva zona de la ciudad hay que reactivar el sistema eléctrico. Utiliza los misiles **Tesla** desde las estaciones eléctricas y llega hasta el puente. Allí te las verás con los mercenarios que escaparon de la sala de encierro de Kuo. Cuidado porque cuentan con **escudos helados** y son mucho más ágiles. Después de esto defiende tres transformadores (el segundo desde el **puente de madera**) y acabarás la misión.

Misión 22
El rayo Dunbar

Pasa asegurar el campamento tienes que hacer uso de los tres puestos de **focos** que hay repartidos por el escenario. Cuando aparezcan saqueadores centra la mira con L1 **y** R1 a la vez. Tras salvar a todos los ciudadanos que quedan tendrás que vértelas con varios monstruos en el campamento y por último dos soldados de hielo. Esquiva los rayos de estos últimos y dispárales rápido cuando estén en lo **alto** de las torres.

Misión 23
Pozos en llamas

Dirígete al objetivo para recoger la tapa que deberás usar para apagar




los pozos. Usa el Impulso Cinético para dirigirla y lanzarla de un pozo a otro. Si cae al agua vuelve a usar la habilldad colocándote **encima** de ella. Cuando tapes el último pozo aparecerá el Criogenizador. Esquiva sus ataques de hielo y atácale con rayos o **cuerpo a cuerpo** para hacerle aún más daño.

Misión 24
Energía de campo de rayos

Tras la escena en la que Cole absorbe un nuevo núcleo ensaya con tus nuevos poderes.

Misión 25
Información del hangar ferroviario

Desenmascarar a Bertrand: Infíltrate en el hangar y realiza las fotos pertinentes evitando ser descubierto por los milicianos. Una vez que «caces» a Bertrand en lo alto del almacén saltará una escena y tu nuevo objetivo será liberar las **celdas** de rehenes. Acaba con un Devorador y da fin a la misión. ***La nueva familia de Nix:*** Ve con Nix al hangar y acaba con los milicianos de los tejados. Activa las **subestaciones** y lanza misiles Tesla para cubrir a Nix hasta que tome el control de los monstruos.

Misión 26
La Bestia se acerca

Súbete en el tráiler y cúbrelo hasta llegar a tu destino. En ocasiones tendrás que bajarte y quitar **vehículos** del camino para que pueda seguir avanzando. En la zona del puente te aparecerán varios soldados, entre ellos dos con **lanzagranadas** desde barcos de la orilla este. Fulmínalos rápido. Cuando llegues al muelle sube a lo alto de la grúa. Te aparecerán

CONSEJO: El escenario puede ser una buena baza a tu favor. Busca coberturas, ataca desde la altura o pilla desprevenidos a tus enemigos.

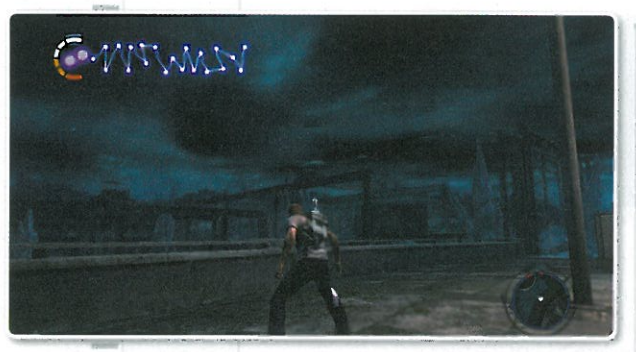


Entre misión y misión nada mejor que una buena borrachera entre dos amigos reconciliados. ¿Hay algo más bonito?



El Criogenizador es un buen aperitivo antes de enfrentarte a los Titanes. Aprende su rutina de ataques y dales duro con tus poderes.





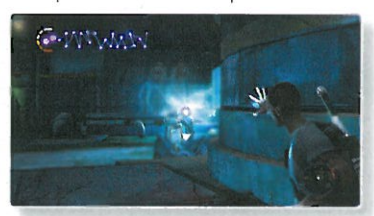
Aprovecha la tormenta para recargar tus poderes con los propios rayos infinitas veces.

varios soldados de hielo, aprovecha la zona alta para eliminarlos y lanza la bomba a **La Bestia**.

Misión 27

Iluminar Gas Works

El mismo tipo de misión de siempre, aunque esta vez con la peculiaridad



que tenemos que usar los misiles Tesla también para acabar con los **Criogenizadores**. En la última estación caerás en una trampa. Haz lo que puedas para aguantar hasta que venga **Zeke** a salvarte.

Misión 28

Conductores forzosos

Ve hacia el almacén para encontrar el núcleo. Destruye las cajas hasta que encuentres la **caja fuerte** con planos de otros almacenes. En el segundo tendrás que eliminar a unos cuantos enemigos. Busca en el piso de arriba, donde hay una caja con **fragmentos**. El tercer almacén es una trampa por lo que tendrás que romper las **ventanas** del techo para que salga el gas nocivo. En el último almacén te encontrarás con un nuevo jefe para abrir la caja fuerte con el núcleo, **Titán**. Este gigante de hielo es muy



poderoso y sus ataques dañinos. Fríele a **cohetes** o granadas hasta que te quedes sin energía y vuelve corriendo a recargarte. **Cúbrete** bien con lo que puedas del escenario. Cuando le hayas quitado mucha vida y se pare, acércate a él para descubrir su **punto vulnerable**. Termina el trabajo con rayos desde lejos.

Misión 29

Fácil

Disfruta de la escena y prueba tu nuevo poder Cadena de Rayos.

Misión 30

El rostro del cambio

Ve hacia el muelle para sabotear los dos **barcos** de Bertrand. El primero de ellos está infestado de hombres de hielo y en el segundo tendrás que derrotar a otro **Titán**. No te preocupes ya que en esta ocasión el escenario está de tu parte y será mucho más fácil vencerle y esquivar sus ataques. Tras sabotear el segundo te reencontrarás con un viejo amigo y descubrirás una inquietante **verdad**.

Misión 31

Demonios

Ya es hora de acabar con Bertrand. En cuanto se transforme súbete a la camioneta de Zeke para llevarle a la **trampa**. Para evitar que os dé caza devuelve las bolas de energía con el Impulso Cinético y dispárale a la **boca** cuando cargue su ataque. Ya en tierra aguanta y dispara a sus **piernas** hasta que se debilite. Acto seguido Cole deberá frenarle desde el helicóptero. Devuelve sus ataques y haz explotar los **misiles** que lanzan los rebeldes. De nuevo en el suelo utiliza la mecánica que ya conoces hasta acabar con él.

Misión 32

Recuento de bajas

Dirígete hacia la ubicación del último núcleo explosivo y elimina unos cuantos enemigos. Cuando salte la escena tendrás que perseguir a un **soldado de hielo** hasta la torre ayudándote de los cables y la Cadena de Rayos. Cuando llegues a la torre tienes que abrir tres **válvulas** para liberar el núcleo. Dos de ellas están en la planta baja y la tercera arriba, custodiada por enemigos. Al abrir la última busca una **zona segura** para eliminar a todos los soldados y el Titán. Con la ayuda de la energía infinita de la **tormenta** y tus poderes no debería ser demasiado complicado.

Misión 33

La última pieza

La última pieza: Como en ocasiones anteriores, tras la escena podrás probar tu nuevo y devastador poder: la Tormenta Iónica.

Misión 34

Decisión Final

La Bestia: Dirígete al barco de Laroche y tras la escena usa la Cadena de Rayos para volver a la costa y ve al punto marcado. Contra La Bestia utiliza el **rayo** más potente de que dispongas y evita las bolas de fuego. Cuando te eleve, **esquívale**, y si te coge, libérate rápido con R1. En cierto momento de la pelea aparece Kuo: ataca como los soldados de hielo de las columnas, así que cúbrete con la **subestación**. De nuevo céntrate en La Bestia aunque Kuo aparezca de nuevo hasta vaciar



su barra de vida. Cuando lo venzas ve a la **catedral** para cargar el IRC. Fríe de nuevo a tu enemigo cuando se acerque a ti y termina el combate pulsando L1 L2 R1 R2.

Final Malvado: Destuye la ciudad hasta que aparezca Nix y pelea con ella. Después ve hacia el **río** y crúzalo para seguir atacando New Marais. Vuelve a pelear con Nix y cuando huya ve hacia la **catedral** para poner fin a todo.

***CONSEJO:* Los mercenarios de hielo son mucho más duros que los milicianos. Busca buenas coberturas y ataca desde lejos para sobrevivir a sus ataques.**

MISIONES SECUNDARIAS

Armas pesadas
Tienes que acabar con tres enemigos duros. Primero un helicóptero miliciano que podrás derribar lanzándole un **vehículo**. Acto seguido tendrás un Saqueador y, por último, un Devorador. Utiliza tus mejores poderes para salir vivo de esta.

Batalla en la bahía
Frena la encarnizada lucha entre milicianos y soldados de hielo. Tendrás que vértelas con un Criogenizador y un Devorador.

Barco de locos
Ve al puerto y sube por las plataformas, moviéndote para que no te alcancen las **granadas**, mientras barres los enemigos de dentro del barco.

Buscar y destruir
Localiza a los tres enemigos antes de que escapen y **dispárales** rayos para eliminarlos antes de que informen de tu presencia.

Cambiar de canal
Hay que suprimir la propaganda de Bertrand y para ello tenemos que absorber la energía de las antenas de televisión. Encuéntralas todas en el mapa y disfruta del pirateo de Zeke.

Crítico duro de roer
El policía te encargará proteger a un preso mientras llegan refuerzos. **Nix** te llamará para intentar persuadirte de que lo elimines. Actúa según prefieras para conseguir tus puntos de héroe o de malvado.



Convoy
Destruye los barcos y a los milicianos que atacan desde ellos.

Decisiones pasadas
Tus acciones en Empire City siguen teniendo consecuencias. Sal airoso de la **emboscada** y evita que el civil muera si quieres puntos de héroe o lo contrario si prefieres ser malvado.

Diplomacia de cañón
Dirígete al muelle, desde donde divisarás el barco miliciano que no parará de bombardearte en cuanto te vea. Sube por los postes hasta ganar la espalda del barco y acaba con los enemigos. Escapa antes de que se hunda.

Doble contratiempo
Vence a los soldados de hielo y salva al miliciano secuestrado.

El compañero
Un lunático con sombrero de papel de aluminio cree que puede ayudarte contra la amenaza. Supera el ataque de los **monstruos** y consigue 100 PE.

En nombre de la ciencia
Ve al cementerio para llamar la atención de los monstruos, dirígelos hasta el parque y allí y lánzales un Vórtice Iónico para acabar la misión en un tiempo récord.



Entrega especial
Dirígete hasta el almacén indicado y encuentra al **mensajero**. Baja al suelo, elimina a todos los soldados que aparezcan y recoge el paquete (una Tormenta Iónica te ayudaría mucho...).

Fortaleza
Ve junto a los rebeldes a la base de la milicia y causa estragos al llegar.

Foto finish
Localiza las cinco ubicaciones fotográficas y destruye al Titán cuando termines.

Helicóptero contra monstruo



Esta misión será dura: monstruos, más helicóptero, más dos Saqueadores. Acaba primero con el helicóptero con ayuda de un vehículo dejando que debilite primero a alguno de los monstruos del pantano. Una vez eliminados estos aparecerán dos Saqueadores. A estas alturas del juego aún no somos muy poderosos, así que usa granadas y huye a recargarte a un sitio seguro. Intenta centrarte primero en uno de ellos para hacer más fácil la tarea.



Fotografía trucada
Tras las sencillas fotos de los edificios tendrás que capturar una **imagen** de un soldado abatido, otra del Saqueador y una última de un helicóptero. Tras las instantáneas acaba con todos ellos.

Fotos de acción
Haz intantáneas de los estragos de La Bestia, los soldados de hielo, el monstruo del pantano y el Enjambre. Elimina después a todos.

Fuego cruzado
Libera el parque del conflicto entre mutantes y milcianos. Ten especial cuidado con el Saqueador y los lanzacohetes de los tejados.

Grave peligro
Acércate al **cementerio** para ayudar a los rebeldes de Laroche a eliminar a los monstruos y milicianos que están en la zona. Ten cuidado, sobre todo, con los **francotiradores**.

Guardacostas
Ve a la costa y derrota a los dos barcos de milicianos que bombardean desde la misma.

Guerrero orgulloso
Al igual que en la misión «Cambiar de canal» drena la energía de las parabólicas para piratear la señal.

Jugar al héroe
Reúnete con Nix y deja que sus mascotas ataquen. Después, ayúdala derrotando al resto de milicianos.

La prueba
Persigue al terrorista evitando las **estructuras** que caen hasta que llegues a un punto con rehenes. Desactiva la bomba y neutralízalo o acaba con él directamente, según quieras que sea tu karma.

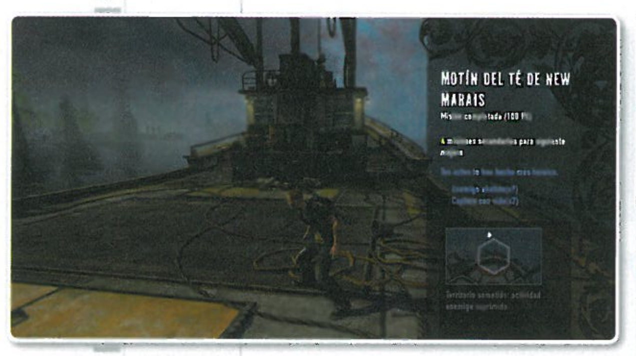
Mala praxis
El objetivo es recoger **cuatro paquetes** pertenecientes a cuatro grupos de milicianos distintos. Los grupos son numerosos y van bien armados con **Gatling**, lanzacohetes y escudos. Ten especial atención con la segunda y cuarta oleadas y usa el Vortice Iónico.



Los archivos de las palomas junto con los fragmentos son los coleccionables de inFAMOUS 2. ¡Intenta hacerte con todos!



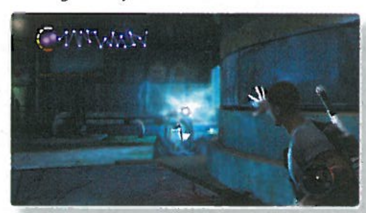
Cúbrete bien te estos milicianos que pueden acabar con tu vida de una sola pero mortífera ráfaga de gatling.



Cada vez que acabes una misión secundaria recibirás PE para comprar habilidades.

Mascarada

¿Milicianos disfrazados de mimo? Ve al parque y tírales un par de **granadas** para despejar el sitio y ve eliminando al resto con el Amplificador. Ten cuidado de que no te rodeen, pues podrían acabar contigo muy fácilmente.



Más dura será la caída

Tendrás que vértelas con un Devorador, varios soldados de hielo y un Titán. Deja este último para el **final**, después de eliminar a los enemigos pequeños.

Medicina de campo

Dirígete al punto marcado en el mapa y sube al edificio de enfrente, donde estarán tus enemigos, para acabar más rápido con ellos. Tras hacerlo recoge el **suministro médico** y devuélvelo al hospital utilizando el Pulso Cinético.

Medidas de emergencia

Tienes que hacerte con los paquetes médicos robados por los monstruos. Para ello, deberás vencer a los soldados de hielo.

Motín del té de New Marais

Misma operación que en la misión «Pasarse de la raya». Dirígete hasta el **muelle**, elimina a los enemigos de los barcos y deshazte de la mercancía...

Ola de frío

Prepárate porque te atacará un pequeño ejército de soldados hielo. Usa el Vórtice cuando puedas hacerlo en medio de **grupos numerosos**.



Paquete oculto

Esta misión se repetirá varias veces a lo largo de la Historia. Ve a la ubicación indicada y busca el paquete con ayuda de las **fotografías** de R1.

Preferencia de emergencia

Utiliza tus poderes para neutralizar a los milicianos que han secuestrado a los **médicos**. Intenta dañar al menor número posible de sanitarios con ayuda de los rayos o el Amplificador.

Por prescripción facultativa

Recoge el paquete médico y llévalo hasta el punto indicado ayudándote del Impulso Cinético en las zonas que estén **inundadas**.

Riesgo biológico

Sigue con rapidez a los tres soldados de hielo y elimínalos antes de que logren escapar con la valiosa información que portan.

Seguro de vida

En esta misión secundaria tendrás que enfrentarte a un Devorador y a un grupo de mutantes. Acaba primero con los enemigos pequeños y luego céntrate en el Devorador, lanzándole granadas y evitando sus dos tipos de ataque.

Pasarse de la raya



En esta misión tendrás que dirigirte a la zona del pantano y acabar con los suministros de los milicianos que se encuentran en los dos barcos atracados. Elimina a los primeros de la cubierta del barco y sube para destruir los suministros que han quedado intactos. Si ves que alguno no lo puedes destruir, tíralo del barco mediante la Explosión Alfa. Repite la operación en el segundo barco y mantén a raya la oleada de enemigos que llega desde el pantano.

Se sirve fría

Esta vez el combate implica a monstruos del pantano y soldados helados. Derrota a todos para salvar a los civiles.

Sobrecarga

Esta es una misión de plataformeo puro y duro. Salta encima del **transformador** para recargar energía y ve avanzando hacia tu objetivo por los cables de tensión. No te pares a eliminar enemigos para no perder **tiempo**. Se repetirá varias veces.

Té con hielo

Nuevamente acude a los barcos con suministros y derrota a los enemigos y tira la carga por la borda.

Tormenta de hielo

Sigue a los rebeldes hasta el almacén y una vez dentro acaba con los soldados de hielo y el Titán que ocupan la zona.

Trampa para turista

Primero empezamos con algo sencillo fotografiando el **poste** que nos indica el mapa. Después dirígete hacia donde se está pertrechando un **robo** y toma una buena foto. Por último intercepta a los criminales que han secuestrado a los **turistas**. Para evitar ser visto y que la misión fracase, llega hasta su posición desde los tejados para completar tu cometido.

Transgresión contra nosotros

Dirígete a la catedral, que está infestada de milicianos, y sube a lo más alto del **torreón**. Tendrás que enfrentarte a dos grupos de enemigos



distintos. Ten cuidado con los soldados que tienen escudos y los lanzacohetes. Intenta atacar desde arriba y cúbrete en las torretas.

Vigilancia del enemigo

Sigue al monstruo del pantano ayudándote de los **cables** de alta tensión para no perderte. Cuando llegues a su base cárgate a varios mutantes y un Saqueador. Acaba con todos. Se repetirá más veces.

MISIONES ÚNICAS

Según el tipo de *karma* que prefieras tendrás acceso a un tipo de misiones u otras. En muchas ocasiones podrás elegir entre una misión de héroe, lo que bloqueará la contraria de malvado, y viceversa. Si quieres completar el juego al 100% y conseguir todos los trofeos, así como ver todos los poderes de Cole, tendrás que acabar dos partidas distintas. Aunque con nuestra ayuda esto te será mucho más fácil. A continuación te detallamos las misiones que te permiten potenciar cada tipo de *karma*.

Karma bueno

Fuga de la cárcel

Varios policías han sido secuestrados y hay que salvarlos. Enfréntate a las hordas de milicianos para acceder al vehículo donde están encerrados. Sube al **techo** del camión y utiliza R1 para dejarlos libres.

Desfile policial

Desbarata el secuestro de los policías sin que muera **ninguno** de ellos y tratando de no dañar a ninguno de los otros rehenes.



Pelotón de fuego

Unos milicianos pretender ejecutar a varios civiles en lo alto de un tejado. Para acabar con ellos más fácilmente súbete al tejado de **enfrente** y desde allí elimínalos con los rayos. Al igual que en el caso anterior, evita que muera ningún civil.

Buena acción

Los monstruos del pantano vuelven a dar la tabarra, una vez más. Sigue a **Kuo** por los tejados mientras les vas dando caza. Al acabar con ellos no te relajes, pues como colofón final de la misión te atacará un **Saqueador**.

Libertad duradera

Dirígete a los puntos indicados en el mapa y derrota a los enemigos que rodean a los **civiles**. Los tres primeros son fáciles de rescatar. El último no lo será tanto: para salvarle tendrás que enfrentarte a un gran número de milicianos, varios monstruos del pantano y un **Saqueador**.

Aliados insólitos

Un soldado de hielo desertor te pedirá su ayuda. Cuando empiece la misión elimina a todos los monstruos del pantano y recoge los **fragmentos** que encuentres desperdigados.



Congelados

Nuevamente el soldado de hielo aliado nos pedirá su ayuda. Tendrás que volver a enfrentarte a varios monstruos del pantano incluidos dos Señores del Enjambre. Cúbrete y usa **cohetes de hielo** para causar estragos.

Rompehielos

En esta misión te echará una mano Kuo, que realmente necesitarás. Síguela por el mapa hasta que encuentres los soldados de hielo, varios milicianos y un **Criogenizador** que deberás vencer.

Karma maligno

Coches voladores

Esta misión se basa literalmente en un juego de tiro al blanco gracias a tu habilidad **Pulso Cinético**. Sigue a Nix a lo largo de cuatro ubicaciones distintas y lánzale los vehículos a donde te pida para regocijo suyo y seguir aumentando tu karma de villano.

La caza

Ve a por el jefe de los escuadrones milicianos que se encuentra en la zona señalada en el mapa. Ayúdate de R1 para fijarte en la foto y cuando lo encuentres elimínalo.



Rey de la montaña

Sube al tejado, donde los rebeldes han capturado a unos milicianos y ejecuta a estos últimos lanzándolos al **vacío**. En cuanto termines llegará un helicóptero con enemigos muy cabreados, aunque con la ayuda de los **rebeldes** y sus armas no tardarás mucho en derribarlo.

Venganza

Sigue a Nix para atacar dos campamentos de milicianos. Aprovecha sus poderes de **parálisis** para acabar más rápido con los enemigos y cúbrete de los disparos de las **Gatling**.

El tercer grado

Ve al parque para buscar a la **mujer** que te tiene que dar la información. Ayúdate de R1 para identificarla. Cuando la interrogues ve al punto indicado y recoge el paquete con los fragmentos.

Lanzamiento de chatarra

Esta misión es similar a la de Coches voladores. Sigue a **Nix** por la zona de fábricas y lánzale los vehículos para crear el caos en la zona.

Proyecto mascota

Acompaña nuevamente a Nix a dar de comer a sus tiernos animalitos. Después elimina a los soldados que aparezcan en el lugar.

Labor de zapa

Únete a Nix para acabar con más enemigos. En este caso tendrás que vértelas con milicianos, soldados helados y un Criogenizador.

CONSEJO: Una vez seleccionas una misión única se bloqueará su contraria. Piensa bien si te quieres convertir en un Héroe o un «inFame».



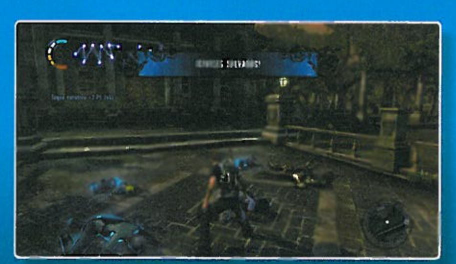
Las misiones con Nix suelen ser de hacer el cafre o acabar con todo bicho viviente. ¿Puede haber algo más divertido?



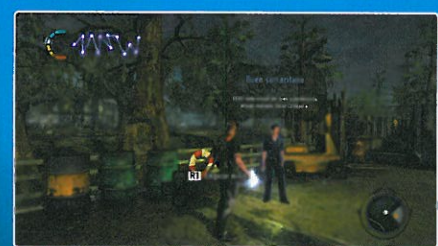
Los misiles Tesla te servirán tanto para activar subestaciones eléctricas como para limpiar de enemigos la zona.

TUS ACCIONES TE CONVERTIRÁN EN...

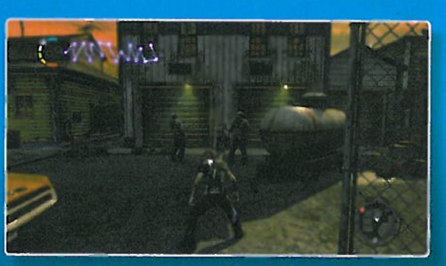
Héroe



A lo largo del mapa te encontrarás con civiles heridos que puedes salvar para mejorar el karma bueno. Acércate a ellos, fija la vista con R1 y pulsa △ para lanzar una descarga curativa.



Las Misiones Alternativas permiten elegir en qué karmas quieres realizarlas, de forma que si elijes una se bloqueará la del karma contrario. Las del bueno se basan sobre todo en ayudar a la policía y salvar civiles.



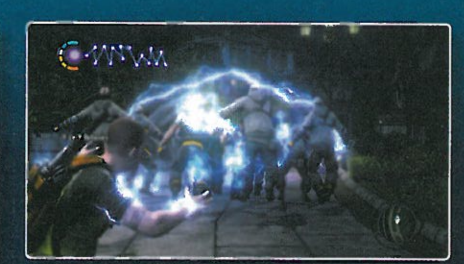
Los atracos vienen marcados en el mapa con el símbolo de un revolver. Acércate al lugar en cuestión y derrota a los milicianos con cuidado de no dañar a ningún civil. Si te acercas por detrás será más fácil.



Fusionar tus poderes con Kuo potenciará tu karma bueno y te dotará de nuevas habilidades relacionadas con el hielo, entre las que se encuentran algunas defensivas como el Escudo Helado.



A lo largo de New Marais te encontrarás con bombas que tendrás que desactivar mediante el poder de Absorción de Cole presionando L2. Una vez desactivada recoge el fragmento con R1.



Es similar a la de los atracos aunque en este caso hay un mayor número de civiles. Evita usar ataques devastadores como granadas, cohetes o el Vórtice para que los rehenes salgan sanos y salvos.

Infame



Una manera de conseguir karma malvado es eliminar a los grupos de policías que pueblan las calles. Lo malo de esto es que cada vez que te vean irán a por ti. ¡Desafía a la autoridad!



Las misiones que aparecen en rojo bloquearán las buenas, pero te permiten acumular más karma malvado. Se basan normalmente en eliminar objetivos concretos y hacer el cafre por la ciudad.



¿Una panda de «perroflautas» desharrapados exigiendo sus derechos? Nada, nada. Todo buen villano que se precie no puede permitir estos conatos revolucionarios. Quítales las ganas a mamporro limpio.



Si te unes a Nix, además de potenciar el karma negativo conseguirás que tus poderes se vuelvan más agresivos y explosivos. Tanto granadas, como rayos o cohetes se convertirán en más mortíferos, si cabe.

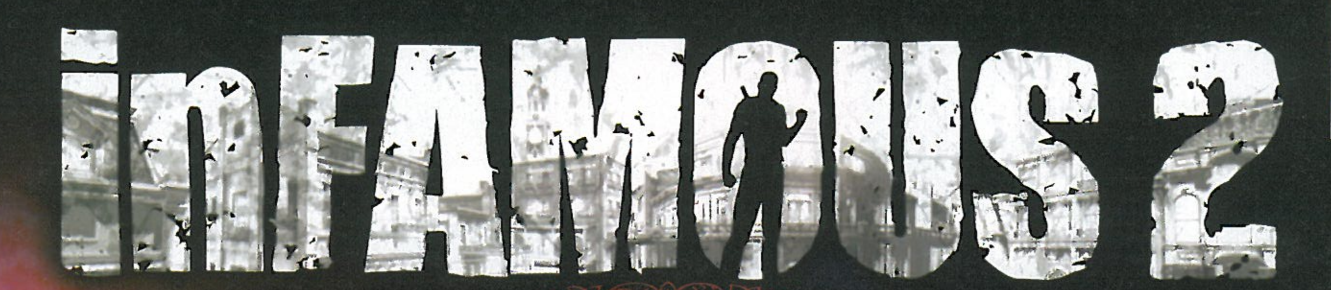


Algunos ciudadanos se creen con derecho de poseer fragmentos del núcleo. Si no quieres perder tiempo buscándolos, quítaselos de sus frías e inertes manos para hacerte más poderoso.



Estos pseudo-músicos callejeros contaminan la bonita acústica de coches y explosiones que reina en New Marais. Un par de golpes con el amplificador y se les quitarán las ganas de seguir dando la murga.







SER UN HÉROE ES SÓLO UNA OPCIÓN



TODOS TENEMOS DOS CARAS.
ELIGE BIEN CUÁL QUIERES
MOSTRAR AL MUNDO.

Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation



Reserva ya tu edición especial*



PS3
PlayStation 3

www.infamousthegame.com

SONY
make.believe



El juego combina combates con segmentos plataformeros tan surrealistas como este.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
¿Está el mercado español preparado para un juego tan rompedor como éste? Estoy seguro de que sí. Pero para eso, hace falta que lo editen aquí.

Surrealista
★★★★★

Compañía
Ignition Ent.
Programador
UTV Ignition Japan
Género
Acción

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

El Shaddai
Ascension Of The Metatron

Se mantiene el suspense por ver quién distribuirá la epopeya bíblica de Ignition. El juego lo merece. Y vosotros también.

En los tiempos que corren, distribuir en España un juego tan original como ***El Shaddai*** es un acto de fe, si me permitís el chiste. Cuando restan solo un par de meses para el lanzamiento del juego en Europa, seguimos sin saber qué distribuidora aceptará el desafío. Desde la oficina inglesa de **Ignition**, con quienes hemos tratado directamente desde el **E3** de 2010, nos aseguran que solo quedaba rubricar el contrato con una importante distribuidora de nuestro país. De hecho, sabemos cuál es, pero hasta que no se desvele oficialmente, solo podemos esperar que la negociación llegue a buen puerto. Porque sería un crimen, una blasfemia, perdernos un juego tan rompedor como **El Shaddai: Ascension Of The Metatron**.

Durante el último año no hemos perdido ni una oportunidad de alabar esta obra de arte en movimiento, escrita y dirigida por Sawaki Takeyasu (responsable del diseño de *Okami*), tomando como origen un texto apócrifo de la *Biblia*: el *Libro de Enoc*. Ninguna de las pantallas que acompañan estas líneas hacen justicia a unos gráficos que se transforman y evolucionan ante nuestros ojos. Ni a un argumento tan deliciosamente demencial, capaz de meter en el mismo saco un texto del 160 a.C., un héroe con vaqueros, un Lucifel (previo a su traición a Dios) que habla con el Todopoderoso a través del teléfono móvil y los *Nephilim*, la demencial interpretación *cute* que han hecho los japoneses de los gigantes que provocaron la ira de Dios. Sus papás, los ángeles caídos que se lo montaron con humanas (para cabreo del Gran Jefe), serán los enemigos a combatir en este juego de acción que prescinde de cualquier marcador. Sabrás el grado de vida que le queda a Enoch -el héroe del juego- por el estado de su armadura, y lo mismo sucederá con sus enemigos.

Enoch arranca la aventura desarmado, aunque cuenta con los consejos del metrosexual Lucifel y los cuatro arcángeles (Miguel, Uriel, Gabriel y Rafael), que aparecerán en el juego bajo el aspecto de cisnes (¿Podría ser este juego más bizarro?). El armamento se lo quitarás al enemigo a golpes, y tras purificarlo, será tuyo. Encontrarás tres clases de armas: *Veil* (escudo), *Arch* (un arco/espada) y *Gale* (Aviones de papel... en serio). Cada una de estas armas te dará ventajas adicionales (tales como la capacidad de planear por el aire o acelerar tus movimientos), aunque a la hora de enfrentarte a las huestes de Azazel, Ezekiel y demás fauna angélica lo primordial será no parar de moverse y saltar a lo *Devil May Cry* (en cuyo desarrollo trabajo también Takeyasu, por cierto).

Una épica banda sonora, creada por Masato Kouda, acompaña a Enoch mientras combate o salta en niveles de pura plataforma 2D, a través de escenarios indescriptibles, a medio camino entre la pintura en movimiento, la pesadilla de un *hippie* o un plató de la TVE de los años 70. Recemos para que llegue pronto la *demo* a la *Store* europea. Sabréis lo que es bueno.

Valerio Lazarov habría soñado con un plató así cuando grababa en los 70 los especiales del Ballet Zoom. Esos ojos flotando en el aire...



TU SALVADOR DE BOLSILLO. Japón hace ya tiempo que se ha rendido a los encantos de Enoch, pero faltaba el merchandising, mas allá de los vaqueros Edwin. Y lo ha puesto Bandai, como no. Es difícil elegir entre los peluches Nephilim (de 60cm) y los adorables muñecos Derofume Meiste Puchi del sello Tamashii Nations.

Tras robarle el arma al enemigo será preciso purificarla. También tras un cierto uso, porque van perdiendo potencia en contacto con los malosos.



Para que luego digan que ya no se hacen juegos originales. Ojalá tanto talento se recompense en ventas.







NO HAS VISTO NADA IGUAL. Una escalera pintada sobre el aire, focos que reflejan hojas multicolores... y es solo un pasillo más del juego.





Los enemigos de El Shaddai son duros de pelar. Y la ausencia de marcador de energía tampoco ayuda.

Dios eligió a Enoch como su mensajero debido a su bondad, pero el muchacho no necesita demasiado para sacar toda su mala leche. Para que luego digan de las rubias.

Claves

1 En la web del juego (elshaddaigame.com) podréis conocer más sobre sus personajes. Aquí tenéis a Sariel, un ángel caído... con cierto parecido a Bowie.



2 El Shaddai es una bendita locura en la que acabarás acostumbrándote a que un héroe de los tiempos prebíblicos vista vaqueros de la marca Edwin. Porque sí.











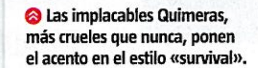
PRIMERA IMPRESIÓN

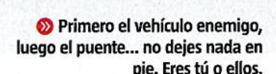


JOHN TONES
El tercer Resistance recupera unas cuantas características que olvidó la primera secuela y nos presenta una invasión más letal que nunca.

Resistente
★★★★★

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Insomniac Games**
Género **Shooter**


Las implacables Quimeras, más crueles que nunca, ponen el acento en el estilo «survival».


Primero el vehículo enemigo, luego el puente... no dejes nada en pie. Eres tú o ellos.



Resistance 3

No es por meter miedo, pero en esta etapa de la lucha con las Quimeras, la Humanidad lo tiene muy, muy crudo...

Han pasado cuatro años desde los eventos narrados en *Resistance 2*: los humanos han cedido al imparable avance de las Quimeras, y nuestro nuevo protagonista, Joseph Capelli, ha renunciado a seguir luchando, motivo por el que se le ha expulsado del ejército. Pero cuando, desesperanzado y deseando solo volver junto a su familia para morir con ellos, un científico ruso anuncia que podría tener un arma en sus manos que frenará la invasión, Capelli decide viajar desde Oklahoma a New York para alinearse de nuevo junto a los humanos.

Este punto de partida no es solo retórica argumental: en **Insomniac** han decidido que, por encima de cualquier otra entrega de la serie, esta vez sí que vamos a vivir una auténtica guerra. La sensación que tuvimos en la *demo* que probamos en el último **E3** es que, más que en un juego bélico, estamos en un juego «survivalista»: las Quimeras han invadido literalmente nuestro planeta, y su presencia se ha multiplicado. Hay más que nunca, y enfrentarse a ellas cara a cara es un suicidio. En ***Resistance 3*** tendrás que elaborar improvisadas estrategias que te den ventajas momentáneas: rodear los grupos de enemigos y atacarles por la espalda, aprovechar siempre que tengas un rifle de francotirador para colocarte en una posición segura y diezmar los grupos de Quimeras...

Uno de los elementos que más se han cuidado en la serie *Resistance* es el armamento, tanto a nivel de diseño (esa mezcla de tecnología bélica de principios del siglo XX con sofisticados rifles alienígenas) como de búsqueda de sensación de realismo y de auténtico «peso». En esta ocasión vuelven viejas amigas como la *Magnum*, *Rossmore* y *Bullseye*, y conoceremos nuevas formas de provocar el caos y la destrucción, como el Mutador (que dispara una niebla que hace estallar a los enemigos... que a su vez provocan daños) y una granada que escupe una lluvia de letales púas a su alrededor. Todas ellas serán mejorables: cuanto más las uses, más precisión y efectividad tendrán a lo largo del juego. La moda de las armas que surgen de combinar distintos elementos también está presente, y la necesidad de supervivencia llevará a los humanos a azuzar su ingenio y su habilidad para la ferretería bélica.

Habrá multijugador, por supuesto: 16 jugadores en modo cooperativo o enfrentados por equipos en diversos modos no confirmados. Lo que sí se nos ha dicho es que seguiremos disfrutando de cooperativo durante el modo Historia, tanto en local como en On-line.

En **Insomniac** no han querido dormirse a causa del éxito de las anteriores entregas: han aumentado la dificultad (en la *demo* que probamos moríamos una y otra vez, sin compasión) y han recuperado elementos del primer juego, como la barra de energía o la rueda de armas.







Verás más Quimeras y vehículos enemigos que nunca. La invasión a la Tierra es total y absoluta.





HISTORIA DE LA RESISTENCIA.
El primer *Resistance* se convirtió en uno de los *shooters* más emblemáticos de la primera **PS3**. Las terroríficas Quimeras plagaron una aventura distópica ambientada en un pasado que nunca fue. La segunda parte y el estupendo *Retribution* para **PSP** continuaron la historia, y ahora los tienes todos en línea *Platinum* a un precio muy interesante.

RESISTANCE® 3



Hasta 16 jugadores en distintos modos podrán enfrentarse en el multijugador más ambicioso hasta la fecha en la saga Resistance.

Claves

1 Joseph Capelli ha sido expulsado del ejército y vuelve con su familia. Esta situación acentúa el tono guerrillero y de desesperación de la lucha terrestre.



2 PlayStation 3D Display, que permite que dos personas vean imágenes distintas a la vez en la pantalla, será comercializada en septiembre con Resistance 3 de regalo.

GOD OF WAR
COLLECTION
VOLUME II

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA & GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

CLASSICS HD

¡LAS COLECCIONES DE LOS TÍTULOS MÁS ACLAMADOS POR PRIMERA VEZ EN PLAYSTATION®3 AL MEJOR PRECIO!

REMASTERIZADOS POR COMPLETO, DISFRUTA DE ESTA EXPERIENCIA EN ALTA DEFINICIÓN 1080P Y TOTAL COMPATIBILIDAD CON 3D.

2 JUEGOS EN CADA COLECCIÓN.

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011

ICO™
&
SHADOW OF THE COLOSSUS





1080P HD



SONY
make.believe

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Duke Nukem Forever**!





www.facebook.com/revistaplaystation

Un tal Kamiya

No hace mucho tiempo que he empezado a interesarme por las personas que están detrás del desarrollo de los videojuegos. Sobre todo, desde que hace poco tiempo por casualidad pude disfrutar de una obra maestra llamada *Bayonetta*. Debido a esto, me gustaría saber un poco más sobre Hideki Kamiya. ¿Me podríais decir qué juegos ha hecho este desarrollador para consolas de Sony y en qué proyectos anda embarcado actualmente?

RAÚL ROJAS, VÍA EMAIL.

Además de alabarte el buen gusto, podemos decirte que Hideki Kamiya empezó en el mundo de los videojuegos como diseñador gráfico para la compañía **Capcom** aunque en poco tiempo comenzó a tener mayores responsabilidades. A título personal es el director de juegos totalmente recomendables como *Resident Evil 2*, *Devil May Cry*, *Okami*, *Viewtiful Joe* y el propio ***Bayonetta***.También ha participado activamente en *Resident Evil* o *Resident Evil Zero*. Actualmente trabaja en **Platinum Games** con miembros de la antigua **Clover Studios**, desarrolladora que perteneció a **Capcom**. De esta compañía puedes probar *Vanquish*, que es un *shooter* original y con grandes dosis de acción. Estate atento también a la información que desvelamos en este número sobre el próximo juego de la compañía: ***Anarchy Reigns***.


Bayonetta, igual que su creador, no deja indiferente a nadie. O lo amas o lo odias

Zombis al poder

Hola a todos los jugadores y muchas felicidades por la revista, que es estupenda. Quería haceros algunas preguntas:
1 El próximo *Resident Evil Operación Raccoon City*, ¿va a alterar las tramas existentes de los anteriores *R.E.?* (El 0, el 1, el 2...)
2 Siguiendo con el tema de *R.E*, ¿van a sacar algún juego nuevo para la ya presentada PlayStation Vita? Por otro lado, los *Resident* de 3DS, el *Mercenaries* y el *Revelations*, ¿podrían salir en PS Vita?
3 Aún con la temática zombi, ¿es verdad que van a sacar un videojuego sobre la exitosa serie de TV *The Walking Dead*? Si es así, ¿podéis decirnos algo sobre el juego? Si seguirá las tramas de la serie de TV, si tiene buena pinta, etc.

LLORENÇ MAZA, VÍA FACEBOOK

1 ***Raccoon City*** se centrará en los acontecimientos de *RE 2*, *3* y *Outbreak*, pudiendo elegir entre controlar un miembro de seguridad de *Umbrella* o un soldado de Operaciones Especiales norteamericano. El juego reinterpretará la trama de la saga con decisiones que te permitirán matar a personajes como Leon S. Kennedy o Claire Redfield; así que podemos irnos olvidando de fidelidad al guión original, ya de por si bastante enrevesado en la saga.

2 De momento no hay ningún título anunciado para **Vita**, aunque ten en cuenta que todavía no ha salido al mercado. Si tuviéramos que apostar algo diríamos que casi seguro que tendrá sus propias entregas en exclusiva. Sobre lo de los títulos de 3DS lo vemos bastante improbable sobre todo por la notable diferencia gráfica que hay entre ambas portátiles, ya que sería imposible hacer un *port* 1:1 que hiciera justicia a **Vita**.

3 Lo que te podemos decir hasta el momento es que **Telltale Games** (creadores de *Sam & Max*) se ha hecho con los derechos y está desarrollando un título basado en la serie protagonizado por dos nuevos protagonistas (Clementine y Lee) y que se centrará mucho en la supervivencia. Aunque se rumorea sobres su posible salida para **PS3**, a día de hoy es una exlusiva de PC.

EL TEMA DEL MES

¿Estás satisfecho con el precio final de PlayStation Vita anunciado en la pasada feria E3 de Los Ángeles?

Es difícil imaginar un precio más bajo

ERNESTO SÁNCHEZ. VÍA CORREO.
Desde que se anunció el precio de la PS Vita, he leído a gente en multitud de foros levantando el grito en el cielo por el precio. ¿Pero qué esperaban? La 3DS de Nintendo, pese a ser menos potente, cuesta lo mismo (249€). La PS Vita tiene una potencia gráfica cercana a la PS3, dos superfices táctiles y una enorme pantalla OLED. Mirad cuánto cuesta un *smartphone* de similares características y veréis que duplica ese precio. No es de extrañar que el jefazo de Sony haya reconocido públicamente que van a perder 200$ con cada unidad vendida. Solo espero que no se columpien con el precio de los juegos.

A la expectativa

PALOMA DOMINGO RAMA. VÍA CORREO.
A priori, para las prestaciones que nos ofrece PS Vita, el precio puede parecer bastante bueno. Pero como poseedora de una PSP me pregunto: ¿merece la pena desembolsar ese dinero? Viendo el poco apoyo que ha tenido PSP por parte las *third* se hace difícil la apuesta por Vita sobre todo en sus primeros momentos de vida. Considero que si Sony no consigue que el resto de desarrolladoras apoyen a su nueva portátil, el batacazo puede ser monumental (no olvidemos el momento económico actual). En conclusión, hay muchas cosas que me hacen desear tener una PS Vita (calidad gráfica, jugabilidad) pero otras me impiden tirarme de cabeza (precio, portabilidad, catálogo...).

Nuevo tema del mes para el nº128.
¿Dónde y con qué juegos disfrutarás este verano con tus consolas de Sony?

Buzón



Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Duke Nukem Forever*: Supongo que la nostalgia ha podido más que el análisis crítico, porque el *shooter* de Gearbox está recibiendo puntuaciones demasiado benignas, empezando por la vuestra. De acuerdo que el juego tiene humor a mansalva, pero el acabado técnico es demasiado mediocre para lo que se espera de un juego de PS3. Yo mismo me quedé de piedra al ver esas texturas que se generan a centímetros del jugador y unos enemigos que parecen flotar por la pantalla. Un juego flojo, flojo.**
IGNACIO POVEDA, VÍA EMAIL.

La Carta Ganadora

Larga vida a PS3



CRISTINA DELGADO. VÍA EMAIL.

Tras el reciente anuncio de Wii U han sido muchos los rumores que han especaludado con el desarrollo de una nueva consola de sobremesa de **Sony**. Y tras meditarlo profundamente llego a una única conclusión, ¿para qué tan pronto?
Viendo la buena salud de **PS3** y la cantidad de juegazos que nos esperan este año de la calidad de ***Uncharted 3***, ***Skyrim***, ***Dead Island*** o ***Battlefield 3*** entre otros, lo veo totalmente innecesario.
El techo gráfico que se ha conseguido es más que satisfactorio, permite el desarrollo de títulos tan hiperrealistas como ***L.A. Noire*** o ***Heavy Rain*** y además **Sony** no para de sorprendernos con cada nuevo juego. A parte de esto, todo apunta a que la nueva máquina de Nintendo no conseguirá mucho más técnicamente que poder recibir los juegos multiplataforma y, sinceramente la idea del nuevo mando no parece la revolución que venden. Que esperen a ver que tal funciona **Vita** y más adelante que nos sorprendan con algo realmente impresionante para **PS4**. Sacar ahora una nueva consola de sobremesa con la coyuntura de la crisis ecónomica y el precio que conllevaría debido a los estándares de calidad a los que **Sony** nos tiene acostumbrados, sería casi un suicidio. Disfrutemos de la buena salud de **PS3** que promete ir para largo.



Resurgirán las aventuras gráficas

AITOR GARCÍA FERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK.

En la época dorada de los primeros ordenadores las aventuras gráficas eran el principal aliciente para hacerse con una de estas máquinas, por la gran variedad de videojuegos de este estilo. ¿Quién no recuerda títulos de calidad como ***Larry***? Era muy emocionante ver el destino de tu personaje a través de diferentes pantallas en las cuales podías cambiar su sino, pero hoy en día este género se ha reducido a ***Heavy Rain*** (uno de los mejores del catálogo de **PS3**, simplemente impresionante en todo) y alguna entrega de ***Broken Sword*** para portátil.

«Los videojuegos son un mercado cada vez más homogéneo»

Este género, que en su etapa fue el mejor por la gran variedad de posibilidades que ofrecía, resurgirá con nuevas IP o continuaciones de sus grandes sagas. Eso, o se reducirá a pasillos estrechos pegando tiros a diestro y siniestro hasta que cambie la tendencia actual.

Una de Martini con Vita

ESTÍBALIZ AGUIRRE. VÍA FACEBOOK.

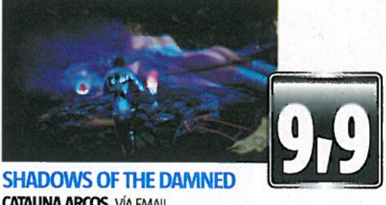
Muchos lo recordareis y otros tal vez no, pero hace tiempo había un anuncio de una bebida en la que salía una mujer atractiva y seductora que te invitaba a tomar esta bebida... ¿lo recordáis? El anuncio en hacía referencia a **Martini Invita**. Así es como me siento yo cuando veo la nueva **PS Vita**.La veo atractiva y seductora. Creo que va a ser la revolución de las videoconsolas portátiles por varias razones, como sus modos de juego con pantallas táctiles, la inclusión de un segundo *joystick*, o la gama de juegos de lanzamiento que va a traer. Será como llevar una **PS3** pero en el bolsillo. Va a ser eterna la espera hasta Navidades pero va a merecer la pena. Por eso os digo... **PS** «inVita» ¡Agur!




Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

6,6

INFAMOUS 2
LUIS SEVILLA. VÍA EMAIL
Más que ***inFamous*** debería llamarse «infumable» algunas veces. Qué pena que una genial idea de juego con una ciudad amplia y un personaje con muchas posibilidades se vea empañada por el hastío infinito de misiones repetitivas.



9,9

SHADOWS OF THE DAMNED
CATALINA ARCOS. VÍA EMAIL
Una experiencia que roza el éxtasis. Es la mejor definición que se me ocurre para catalogar este genial parto de una pareja tan bien avenida como Suda 51 y Mikami. Digan lo que digan, sin japoneses este mundillo no sería lo mismo.



8,5

DIRT 3
ARTURO MÉNDEZ VÍA EMAIL
Después del brutal avance conseguido con *DiRT 2* esta nueva secuela me deja un poco contrariado. Es cierto que recoge lo mejor de la anterior entrega y mejora el modo Campaña, pero se esperaba algo nuevo en la jugabilidad.

T!ps PS3

1 =



L.A. NOIRE
evaluación 9,4
Conviértete en el detective más aclamado de Los Ángeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años jugado ☐

2 =



INFAMOUS 2
evaluación 9,3
¿Héroe o villano? Tú eliges qué será Cole en este nuevo sandbox técnicamente asombroso.
Sony C.E. 69,99€. +16 años jugado ☐

3 ↑



MORTAL KOMBAT
evaluación 9,3
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalities que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años jugado ☐

4 ↓



CRYSIS 2
evaluación 9,5
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐

5 =



SHADOWS OF THE DAMNED
evaluación 9,2
Vive un pesadilla terrorífica con toques de humor grotesco ideada por los genios Suda 51 y Mikami.
EA Games 64,95€. +18 años jugado ☐

6 =



DIRT 3
evaluación 9,3
Un fórmula mejorada con más realismo y daños espectaculares para el mejor simulador de rallies.
Codemasters 60,95€. +12 años jugado ☐

7 =



KILLZONE 3
evaluación 9,3
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐

8 =



LITTLE BIG PLANET 2
evaluación 9,5
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado ☐

9 N



F.3.A.R.
evaluación 9,0
Un shooter terrorífico con acción a raudales, cantidad de sustos y un cooperativo genial.
Warner Bros Int. Ent. 60,95€. +18 años jugado ☐

10 ↓



SHIFT 2 UNLEASHED
evaluación 9,2
Adrenalina y espectacularidad a partes iguales en la secuela del peculiar simulador de EA.
EA Games 69,95€. +3 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



L.A NOIRE
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



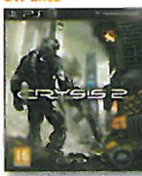
CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
29,95€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME

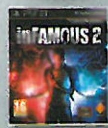


SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS







THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
PERSONA 3 PORT. PSP	INFAMOUS 2 PS3	INFAMOUS 2 PS3	F.3.A.R. PS3
WKC II PS3	SHADOWS OF THE D. PS3	L.A. NOIRE PS3	LEGO PIRATAS D.C. PS3
FINAL FANTASY IV: T.C.C. PSP	L.A. NOIRE PS3	MORTAL KOMBAT PS3	CARS 2 PS3
L.A. NOIRE PS3	YAKUZA 4 PS3	FINAL FANTASY IV: T.C.C. PSP	INFAMOUS 2 PSP
DEMON'S SOULS PS3	GOD HAND PS2	BAYONETTA PS3	APE ESCAPE PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. GOD OF WAR III (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E)
2. AC LA HERMANDAD (PLATINUM-UBISOFT)
3. CALL OF DUTY BLACK OPS (ACTIVISION)
4. FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
5. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (PLATINUM-EA)
6. TOP SPIN 4 (TAKE 2)
7. L.A. NOIRE (ROCKSTAR)
8. RED DEAD REDEMPTION (ROCKSTAR)
9. LE TOUR DE FRANCE (FOCUS)
10. VIRTUA TENNIS 4 (SEGA)

TOP AÑEJO Agosto 2004

1. DRIV3R (ATARI)
2. SINGSTAR (SONY C.E.)
3. RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
4. FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
5. SPLINTER CELL P.T. (UBISOFT)
6. GT 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
7. ATHENS 2004 (SONY C.E.)
8. SPIDERMAN 2 (ACTIVISION)
9. ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE (EA GAMES)
10. SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)

Lo más esperado



1. BATTLEFIELD 3



2. UNCHARTED 3



3. COD MODERN WARFARE 3

4. AC REVELATIONS

5. TES V SKYRIM

5 Los mejores del verano

1 L.A. NOIRE

INFAMOUS 2 2

3 DIRT 3

VIRTUA TENNIS 4 4

5 APE ESCAPE

El Top de... Doña Mazurca

1 COD BLACK OPS (PS3)
2 DIRT 3 (PS3)
3 MORTAL KOMBAT (PS3)
4 L.A. NOIRE (PS3)
5 COD MODERN WARFARE (PS3)
6 GRAN TURISMO 5 (PS3)
7 CRYSIS 2 (PS3)
8 PES 2011 (PS3)
9 FIFA 11 (PS3)
10 VIRTUA TENNIS 4 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA (SONY C.E)
2. CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
3. PES 2011 (PLATINUM-KONAMI)
4. MONSTER HUNTER FREEDOM 2 (ESSENTIALS-CAPCOM)
5. FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
6. GTA VCS (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. WWE SMACKDOWN VS RAW 2011 (PLATINUM-ACTIVISION)
8. FIFA STREET 2 (ESSENTIALS-EA)
9. NFS SHIFT (ESSENTIALS-EA)
10. NFS PRO STREET (ESSENTIALS-EA)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA

TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12





1 =

SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



2 =

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



3 =

THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 ↑

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



5 ↓

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



6 ↑

INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



7 ↓

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



8 =

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



9 ↑

LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



10 ↓

PATAPON 3
evaluación **8,5**
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 20 juegos Ape Escape de PS3. Si quieres optar a uno de los 20 juegos promocionales completos envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de agosto.

PODRÁS GANAR...

APE ESCAPE™

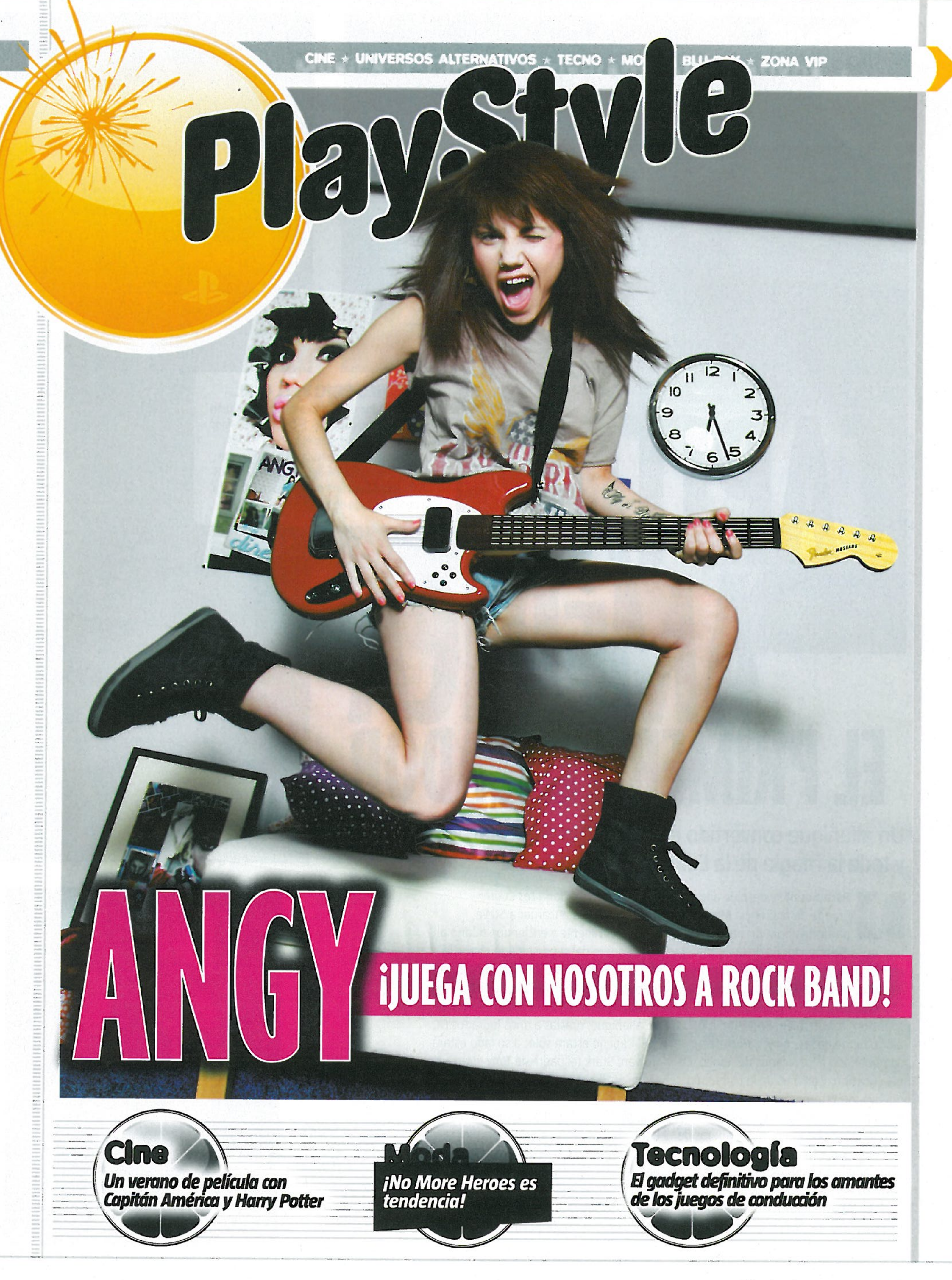
20 JUEGOS

PS3 · PlayStation Network · PlayStation Move Requerido · Solo en PlayStation · APE ESCAPE · NECESITARÁS · 3 · www.pegi.info

¿Cómo llamarías a un mono inventado de Ape Escape?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Ape** y un **nombre inventado**
¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Ape Moneza Baturra

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 15 de julio al 15 de agosto de 2011. Fallo del jurado el 16 de agosto de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.


CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ MO BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
ANGY
¡JUEGA CON NOSOTROS A ROCK BAND!
Cine
Un verano de película con Capitán América y Harry Potter
Moda
¡No More Heroes es tendencia!
Tecnología
El gadget definitivo para los amantes de los juegos de conducción

PlayStyle

Cine

CRÁNEO ROJO Vs EL CAPI.
La película tiene un villano a su altura: Johann Schmidt alias Cráneo Rojo. El fascista desollado no luce esvásticas, sino el logo de *HYDRA*, reconvertida en la película en la división de armamento avanzado del Tercer Reich. En los cómics, *HYDRA* era una organización terrorista, la peor pesadilla de Nick Furia y *S.H.I.E.L.D.*

CAPITÁN AMÉRICA
EL PRIMER VENGADOR

Un alfeñique convertido en coloso, un nazi calavérico y toda la magia de la Edad de Oro de Marvel

Paramount se despide a lo grande de la licencia **Marvel** (a partir de ahora las películas las producirá **Disney**, dueña de la editorial), recreando el nacimiento de *El Capitán América*, en plena Segunda Guerra Mundial. Una época que el director, Joe Johnston, conoce bien. En 1991 filmó a otro héroe de los cómics, *Rocketeer*, combatiendo a los sicarios de Adolfo. En esta ocasión, y en aras de la corrección política, no veremos esvásticas sino el símbolo de *HYDRA*, la diábolica organización que tantos quebraderos de cabeza le dió a Nick Furia en los cómics, y que aquí está liderada por la mítica némesis del Capi: Cráneo Rojo.

Hugo Weaving pone voz y desollado rostro al fanático nazi, mientras que Chris Evans abandona *Los Cuatro Fantásticos* para encarnar a Steve Rogers, el valiente y enclenque fulano al que el suero del supersoldado convirtió en Capitán América. Tal y como pasó con Brad Pitt en *El Curioso Caso de Benjamin Button*, veremos a Evans en el cuerpo de un alfeñique, gracias a unos logrados *FX*.

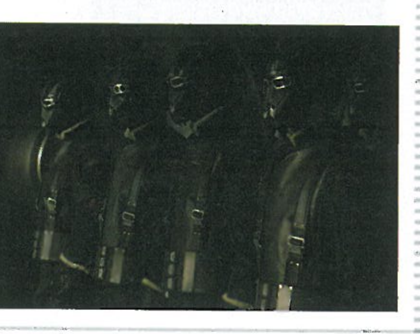
El Capi no estará sólo: a su lado estará Howard Stark (el padre de Tony «*Iron Man*» Stark), y Dum Dum Dugan y el Comando Aullador (otro guiño a los cómics de *Nick Furia*), repartiendo plomo entre cientos de encapuchados que gritan «*Hail, HYDRA*». ¿Cómo un soldado de los años 40 llegará a formar parte de los actuales Vengadores? Si has leído los cómics, ya sabes la respuesta. Si no, es hora de pasar por taquilla.





Director
JOE JOHNSTON
Reparto
Chris Evans, Hugo Weaving, Natalie Dormer, Tommy Lee Jones
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
captainamerica.marvel.com/intl/es/







EL ORIGEN DEL PLANETA DE LOS SIMIOS

Conoces el resultado: descubre cómo empezó

El bodrio perpetrado por Tim Burton en 2001 casi acaba con una de las sagas más queridas de la *Sci-Fi*, pero diez años después parece que el icono creado por el francés Pierre Boulle renace de sus cenizas, aunque de una manera sorprendente. En esta película podremos descubrir cómo los simios adquirieron esa inteligencia que tanto desconcertaba a Charlton Heston en el clásico de 1968. James Franco interpreta a un científico decidido a buscar la cura contra el alzhéimer, investigando con monos. Uno le sale demasiado listo, y acaba liándola, acompañado de todo tipo de primates. Se ve que el doctor de marras no vió en su día *Deep Blue Sea*. Allí también investigaban sobre el alzhéimer... con tiburones. Y tampoco salieron bien parados.

Director
RUPERT WYATT
Reparto
James Franco, Andy Serkis, Freida Pinto
Género
FANTÁSTICO
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.apeswillrise.com



HARRY POTTER Y LA RELIQUIAS DE LA MUERTE (PARTE 2)

El niño que nació, viene a morir...

... Son las palabras que le dedicará Voldemort, cara a cara, a Harry Potter para poner fin la adaptación cinematográfica de las novelas de J.K. Rowling. Tras dejarnos con la miel en los labios el pasado el año, por fin las historias del aprendiz de mago y sus colegas terminan. Y si aquella primera parte casi dormía hasta al apuntador por el afán de querer alargar la gallina de los huevos de oro, esta al menos nos mantiene expectantes hasta el final para ver la tan deseada batalla definitiva entre el innombrable Voldemort y Potter.
De tal modo que tal cual nos quedamos con la primera entrega, comenzará la segunda: buscando los restantes *Horrocruxes* para destruirlos, antes de que Voldemort dé con él. Más efectos especiales, más acción y más historia que conducirá al espectador -triste o alegremente, según gustos- hasta la ronda final. ¿Quién merecerá vivir eternamente? Sí, ya se sabe, pero no es lo mismo leerlo que verlo.

Director
DAVID YATES
Reparto
Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint...
Género
FANTASÍA
País de origen
REINO UNIDO
Distribuidora
WARNER BROS.
harrypotter.warnerbros.es

OTROS ESTRENOS

PAUL

El cachondo que vino del espacio

Simon Pegg y Nick Frost (*Zombies Party*, *Arma Fatal*), se ponen a las órdenes de Greg Mottola (*Supersalidos*) en esta *road movie* con marciano bocazas incluido (y al que dobla, Dios nos asista, Santi Millán).

TEMPLARIO

El medievo era así: violento y sucio

Producción inglesa que suple con talento, y mucha sangre, la modestia de su presupuesto (en comparación a los mastodontes que llegan de Estados Unidos). James Purefoy y Kate Mara le darán lo suyo a Paul Giamatti (*Juan Sin Tierra*).

LOS PITUFOS 3D

Una peli que «pitufará» a grandes y pequeños

Los Pitufos aterrizan en Nueva York gracias a un portal dimensional... y la magia del CGI. Atentos a Hank Azaria como Gargamel: el tipo nació para este papel.



TRÁILERS



MISIÓN IMPOSIBLE: P. FANTASMA

www.missionimposible.com

Brad Bird, el director de *Los Increíbles* y *El Gigante de Hierro*, debuta en el cine de imagen real con la cuarta entrega de las andanzas de Ethan Hunt. El tráiler es de aúpa.



MONEYBALL

www.moneyball-movie.com

Una peli de Brad Pitt sobre béisbol. ¿La noticia? Descubrir en el tráiler al CEO de **Activision**, Bobby Kotick, interpretando al jefe de Pitt. En serio, es él. Con un par.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL

AHORA LOS PADRES SON ELLOS

Los Follen y los Byrne, con sus achaques, de nuevo en acción

Director:
PAUL WEITZ
Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos: **INGLÉS, CAST., ALEMÁN...**
Distribuye:
Paramount
19,95 € (DVD)
29,95 € (BD+DVD)



Como la primera, ninguna. Hemos crecido con los Follen y posiblemente ahora, como el prota, serás papá. Por eso algunas de las gracietas te resultarán familiares y te provocarán alguna sonrisa de medio lado. Pero es más de lo mismo, algo más flojo incluso que *Los Padres de él*. El clan Follen y Byrne al completo, con un Hoffman pitopáusico en Sevilla aprendiendo flamenco, y un Robert de Niro aprensivo que deja en vida su legado a un Ben Stiller que trata de salir de su encasillado cliché de bonachón. La trilogía se completa con buena intención, pero con falta de chispa.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆



LA TRAMPA DEL MAL

No volverás a coger un ascensor en tu vida



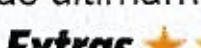




M. Night Shyamalan firma el argumento de esta breve pero resultona pieza de suspense, centrada en un ascensor y sus cinco pasajeros. Un escenario bastante cotidiano... salvo por que uno de los ocupantes es el Diablo. Susticos, golpes de efecto y la duda constante por saber quién de ellos apesta a azufre atenazan al espectador a lo largo de 80 minutos que, si bien no llegan a la altura de las primeras obras de Shyamalan, es mejor que todo lo que ha dirigido últimamente.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director:
JOHN E. DOWDLE
Audios
Castellano 5.1, inglés DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Universal Pictures
29,95 € (BD)
19,95 € (DVD)







LOS INCREÍBLES

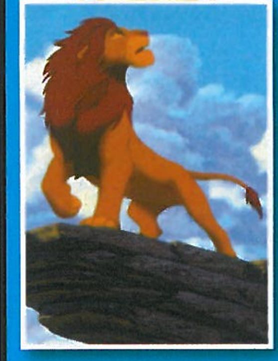
La misma maravilla, ahora a 1080p

El pasado junio, la revista *Time* hizo un *ranking* con las mejores películas de superhéroes de la historia, y no les tembló el pulso al colocar a ***Los Increíbles*** en la primera posición, por encima de películas como *El Caballero Oscuro* o *Iron Man*. No podemos estar más de acuerdo. **Pixar** supo recrear como nadie el espíritu *pop* que siempre ha envuelto a las viñetas de **DC** o **Marvel**, llevándolo al terreno de la comedia con unos personajes irresistibles y una trama de precisión suiza. Ahora que debuta en BD, es un buen momento para recuperar esta joya, y disfrutarla con una calidad de imagen insuperable.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

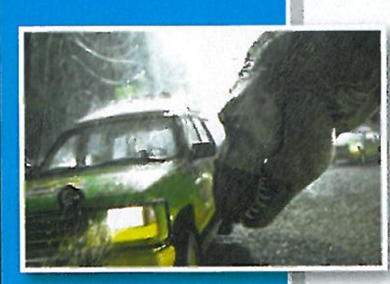
Director:
BRAD BIRD
Audios
Castellano y Catalán (5,1), Inglés (DTS HD)
Subtítulos
CASTELLANO
Distribuye
Walt Disney Studios
21,95 € (BD)





¿RECUERDAS AQUELLO DE HAKUNA MATATA?

Nos espera un otoño muy movidito. Además de la saga *Star Wars*, se ultima otro bombazo largamente esperado, para *Blu-ray*. **Disney Studios** ha confirmado el lanzamiento el próximo 4 de octubre, de la Edición Diamante de ***El Rey León***. Como de costumbre en la casa, será un *combo* BD-DVD, en el que además de disfrutar del bautizo de Simba en alta definición, podremos deleitarnos con un montón de extras: escenas eliminadas, documentales, *Canta con nosotros*, comentarios de audio... Unas semanas después, y durante 15 días, ***El Rey León*** regresará a las pantallas de cine ¡en 3D! para asombrar a una nueva generación.



ANIMALICOS...

Y por si no tuviéramos bastante, en noviembre llegará un tercer candidato al BD más vendido de las navidades. La Trilogía Jurassic Park reunirá las tres películas de la saga, remasterizadas a 1080p, extras rescatados de las ediciones DVD y otros completamente nuevos. Además, para emocionar a los más frikazos, Universal pondrá a la venta una Edición Coleccionista con una figura del T-Rex bajo el pórtico de Parque Jurásico.

POR BRUNO SOL Y ANA MÁRQUEZ





myresistance.net
es.playstation.com

18
www.pegi.info

RESISTANCE 3™

08.09.11

¡RESÉRVALO YA!

INSOMNIAC GAMES



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe



ANGY

Juega con la guitarra de Rock Band horas antes de dar su primer concierto virtual

¿Un concierto virtual? ¿Qué es eso? La industria busca nuevas fórmulas para que la música continúe viva y *e.M.e. Music* (una plataforma On-line) ha dado con ella ofreciendo conciertos en acústico y en exclusiva a través de Internet. Queríamos saber cómo es un directo de este tipo y nos fuimos hasta el estudio de grabación *Peer Studios* donde se emite para hablar con Angy, horas antes de entregarse a su público virtual. ***«Es como cuando juegas On-line con tu PS3: te lo pasas bomba, te entregas a fondo en un entorno íntimo, pero al otro lado hay miles de personas que disfrutan e interactúan contigo»***. Y es que, además de tocar cinco temas de su discografía, entre canción y canción, chatea con sus fans. ***«Es una respuesta directa, cantas y después te dicen lo que les ha parecido y si te lo piden puedes cambiar el repertorio de canciones»***, explica Angy y añade: ***«A día de hoy Internet es algo básico en la vida de todo el mundo»***. Una iniciativa que, sin duda, recuerda a lo que en videojuegos se llaman *demos*, disponibles en *PlayStation Network* para su descarga. Lo pruebas y si te gusta, lo compras. Pues lo mismo sucede con este tipo de conciertos que, si te ha gustado, seguro que irás al siguiente que ofrezca encima de un escenario. ***«La industria de la música tiene que fijarse más en cómo lo hace la de los videojuegos. ¿Por qué ha sabido Sony, por ejemplo, frenar la piratería? ¿Y cómo consiguen que la gente siga comprando juegos?»***. Los últimos datos de **aDeSe** informan de que el consumo de videojuegos en España se sitúa en los 1.225 millones de Euros. Angy sabe de lo que habla porque ella es una gran jugona y en su estantería no faltan los juegos más punteros del momento, como L.A. Noire. ***«Estoy deseando tener unos días de vacaciones para poder probarlo. Mi mejor momento para jugar es por la noche, cuando no puedo dormir: te relaja y te despierta la imaginación, y cuando el sueño te vence duermes como un niño»***. Confiesa que ahora está enganchada a *Toy Story 3* y que con su chico (el batería de su banda) juega a *FIFA 11*. ***«Me gustaría que PlayStation 3 fuera más pequeñita para llevármela cuando estoy de gira. Es que la PSP no es igual, no tiene los mismos juegos ni ofrece la misma calidad gráfica»*** explica Angy de manera rotunda.

Es una auténtica experta al *The Beatles Rock Band* y al ver la guitarra de **Mad Catz** «Fender Mustang», con sus seis cuerdas que simulan las de una de verdad, los ojos casi se le caen al suelo y exclamó ***«¡Si es como las de verdad!»*** y continuó diciendo: ***«Siempre me pido ser batería, me parece más divertido, pero con esta guitarra es diferente. ¡Es una pasada!»***. Cogió la guitarra y sus dedos se movieron como los de una estrella de *rock* simulando un punteo a lo Ace Frehley. Y posó para nosotros como Joan Jett, una de las mejores guitarristas del mundo. Angy tiene personalidad y espíritu de una verdadera jugona y ahora, que ya ha acabado Física o Química, tendrá más tiempo para jugar a esos juegos que aún esperan en la estantería de su salón.

¿A qué jugará este verano Angy?

«L.A. Noire me atrae mucho por su estética cinematográfica de los años 50» explica Angy. Se lo compró el día que salió a la venta, pero aún no ha tenido ocasión de probarlo. «En cuanto termine el rodaje de la peli Ali (ópera prima de Paco R. Baños), me pondré con él».



«La industria de la música tiene que fijarse más en cómo lo hace la de los videojuegos».

Horas antes de dar su primer concierto virtual a través de la plataforma e.M.e. Music, pudimos hablar y jugar con Angy con la guitarra de Mad Catz «Fender Mustang». Luego ensayó con su banda algunos de los temas que después interpretó en el concierto, como Quiero verte y Quiero que me dejes salir.

POR ANA MARQUEZ FOTOGRAFÍA: DANIEL SANZ
AGRADECIMIENTOS: PEER STUDIOS

NO MORE HEROES

Te damos las claves para que este verano seas tú un auténtico héroe



Gafas polarizadas con montura bicolor, de Arnette. 89 €

Jeans cargo con acabado desgastado y de talle bajo, de Inside. 24,99 €

Cinturón de algodón en color burdeos y hebilla metálica, de Pull & Bear. 7,99 €

Camiseta con print «American Flag» en color rojo lavado, de Levi's Red. 39 €

Deportivas urban con horma de tela y detalles en piel, de Asics. 55 €

POR ANA MÁRQUEZ



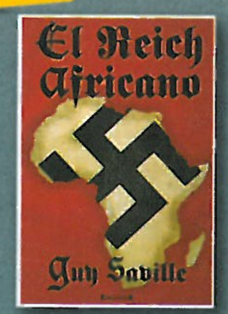
CAPITÁN AMÉRICA

Autor: **Fred Van Lente y varios**
Editorial: **Marvel Comics**
PVP: **Gratis (el primero)**

Antes de ver la película en el cine, echa un ojo al cómic virtual

Dentro del salto a otros medios que **Marvel** lleva haciendo desde hace tiempo, se incluyen adaptaciones cinematográficas, pero también la búsqueda de nuevos formatos: cómics digitales. En ***Capitán América: First Vengeance*** se conjugan ambas tendencias: una película que se estrena casi al mismo tiempo que el mes de agosto, y una precuela que se distribuye exclusivamente en formato digital a través de la «app» de **Marvel** para móviles y tabletas, y de su sitio web. ***First Vengeance*** es una miniserie de ocho entregas, de las que ya se han publicado cuatro. En cada una de ellas, uno de los personajes de la película es el protagonista, tanto héroes como villanos, y en sus páginas de no papel (captainamerica.marvel.com) descubrimos los hechos que les han llevado al punto en que los conocemos en el filme. La primera entrega es gratis, pero para leer las demás hay que suscribirse al servicio de lecturas digitales de **Marvel**.

LIBROS



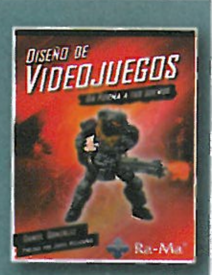
Autor **Guy Saville**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **20 €**

El Reich Africano
Ficción e historia

La ficción sobre la II Guerra Mundial lleva décadas recorriendo toda una serie de lugares que a los más aficionados al conflicto suele satisfacerles, con sus dosis de originalidad aquí y allá. La ucronía es otra de las herramientas para acercarse al conflicto y la temática nazi buscando la novedad, y que Guy Saville emplea en esta novela, su debut, con maestría: un continente africano dividido en dos en 1952 tras la victoria de la Alemania nazi, una misión británica condenada al fracaso, venganzas y grandes dosis de género negro y policial. Una lectura magnífica para las vacaciones.

Diseño de Videojuegos
Da forma a tus sueños

Con prólogo del periodista especializado en tecnología Javier Villacañas, y a cargo de Daniel González, que vive a caballo entre la publicidad y el diseño de videojuegos, este libro es un auténtico manual que recorre el proceso creativo detrás de un videojuego. Desde la realización del guion a la elaboración de personajes, escenarios, diseño de mecánicas de juego y los pormenores de la esquiva inteligencia artificial. En ***Diseño de Videojuegos*** Daniel González ofrece una buena guía sobre los procesos que tendrá que seguir un aspirante a diseñador.



Autor **Daniel González**
Editorial **Ra-Ma Editorial**
PVP: **19,90 €**





INFAMOUS 2
Varios
★★★★☆

Dividida en dos mitades complementarias: *The Red Soundtrack*, descargable gratuitamente mediante un código que puede encontrarse en la *Hero Edition* del juego, y la comercializada ***The Blue Soundtrack***, la música de *inFamous 2* arranca con un tema principal progresivo y sencillo aunque pletórico de fuerza escrito por Jim Dooley... Y a partir de ahí todo es áspera pasión, un torrente de emociones conseguido mezclando cuerdas con vida orquestal joven y fresca (9,99 €). iTunes Store



ALICE: MADNESS RETURNS
Varios
★★★☆☆

Al contrario que la BSO del primer *Alice* (una obra que disfrutaba perdiendo su identidad acústica), compuesta en su totalidad por un Chris Vrenna desarraigadísimo del canon sonoro, para la partitura de *Madness Returns* unos mucho más convencionales Marshall Crutcher y Jason Tai atan la música con una camisa de fuerza clásica a los sitios más obvios del pentagrama. Sobra orden instrumental, falta tremendismo y se echa de menos algún despiste rítmico (8,99 €). iTunes Store



GELES DE PORTAL 2
Hardcore Flubber

Gel azul Repulsor, gel naranja Propulsor y gel blanco de Conversión. Gomosos y listos para ser expandidos por cualquier superficie para que fantasees con la posibilidad de rebotar, deslizarte y crear portales donde quieras. Y luego, vuelve a guardarlos en sus logradas cajitas de licencia.

Distribuidor: **Think Geek**
Tamaño: **10,5 cm.** Precio: **39,99 €**



ADAM JENSEN
Implantes de PVC

Figura de edición limitada del protagonista de Deus Ex: Human Revolution que se integra en la colección de Sideshow. Posee alto nivel de detalle, multitud de puntos de articulación, accesorios... Disponible en el último cuatrimestre del año.

Distribuidor: **Square Enix**
Tamaño: **23,90 cm.**
Precio: **Sin confirmar**

LINTERNA VERDE
Nuevo héroe DC

La reciente adaptación cinematográfica de Green Lantern es una excusa para acercarse a toda la parafernalia que del mítico personaje de DC existe en el mercado. Desde figuras de nuevo cuño a linternas para iluminar la casa. Nosotros nos quedamos con esta doble figura que retrata el arquetípico enfrentamiento entre Linterna Verde y Sinestro.

Distribuidor: **Diamond Select**
Tamaño: **18 cm.**
Precio: **183 €**

POR RAÚL FUZZ, DRACÓCULA Y ADONÍAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



PlaySeat® Racing

CONDUCE COMO NUNCA

PLAYSEAT DIRT3

Codemasters y PlaySeat unen sus fuerzas para crear el asiento de carreras definitivo. Ha sido diseñado tomando como base los asientos de carreras de los coches de rally reales y con cabezales estabilizadores añadidos. De este modo, el PlaySeat DiRT 3 proporciona a los jugadores una aceleración, conducción y frenada sólidas. Es compatible con todos los volantes y pedales de PS2 y PS3. Cuenta con un bastidor metálico y es plegable. A la venta a partir de septiembre.

449 € www.playseat.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

¡BATUSB!

Dane-Elec no deja de sorprendernos con su oferta de USB basados en licencias como Marvel Comics, Disney, Quiksilver o Hello Kitty, entre otras. Ahora amplía su oferta con dos nuevos modelos basados en el universo Harry Potter y Batman. Esta última nos gusta especialmente. **14,90 € (4GB)** www.dane-elec.com



LA NUEVA DIMENSIÓN SMARTPHONE

LG OPTIMUS 3D

Con este potente smartphone podrás grabar y reproducir vídeos y fotografías en 3D, sin necesidad de utilizar gafas. Además, ofrece un rendimiento y una velocidad de procesamiento magníficos gracias a la configuración tri-dual: doble núcleo, doble canal y doble memoria. **Desde 0 € (Exclusiva Vodafone)** www.lg.com/es

VELOCIDAD DEL SONIDO

WALKMAN SERIE B

Este reproductor MP3 de Sony ofrece una calidad de sonido excelente ya que han incorporado enfatizadores de graves. Además, es uno de los más rápidos del mercado en recargarse, con tan solo 3 minutos de carga podrás escuchar 90 minutos de música. **50 €** www.sony.es



AUTORRETRÁTATE

SAMSUNG PL170

Si algo hay que destacar de esta cámara de fotos de 16 Megapíxeles es, sobre todo, su doble pantalla LCD. La trasera es 3" y la delantera de 1,5", está situada junto al objetivo para hacerte fantásticos autorretratos. Posee zoom óptico 5x y podrás grabar películas en HD (720p). www.samsung.com/es

LO MEJOR DEL MES EN...

Packs de PlayStation 3



1 Estrena PS3 con inFamous 2. Además del juego de Sucker Punch el pack incluye una PS3 de 320 GB y DualShock 3. 349,99 € ★★★★



2 Este pack contiene el juego inFamous 2 más un DualShock 3 en color rojo o azul. ¡Elige el que más te guste! 99,99 € ★★★★



3 Los más jóvenes también pueden estrenarse en la nueva generación con este pack que contiene juego de Cars 2, PS3 de 320 GB y DualShock 3. 349,99 €. ★★★★

DESPEDIDA Y CIERRE

Sonic cumple 20 años y nosotros unos cuantos más...

El erizo azul es un impulsivo veinteañero dispuesto a dar guerra otros 20 años más (como nuestro director). Nos convertimos en Sonic por un día.





Lloyd está tan encantado con nosotros que nos ha pedido de rodillas hacer doblete este verano en la redacción. No contento con eso se ha enfundado dos de los simpáticos gorros con los que nos ha obsequiado Sega España. ¿Desde cuándo Sonic tiene barba?

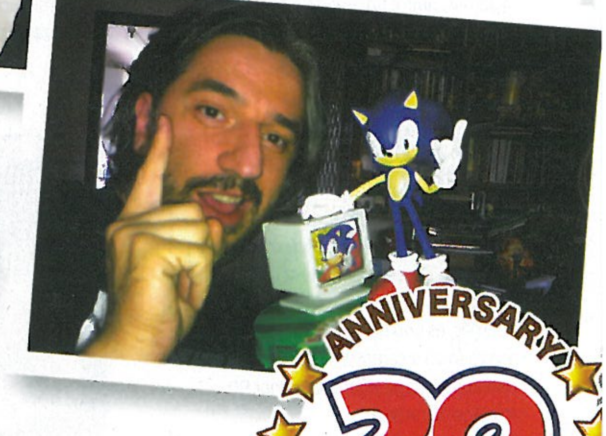
Más que dos Sonic, Anna y The Elf parecen caperucita azul y un monje cisterciense respectivamente. Creemos que nuestro director se puso el gorro para intentar ocultar su avanzada edad y volver a la veintena, pero no funcionó...

La faceta bailonga de Nemesis parece no tener fin. Además de coserse las púas de Sonic al cuero cabelludo, el tío se ha calado una chistera y se ha puesto a bailar claqué en los despachos de los gerentes de la empresa. Al día siguiente no vino a trabajar....

Sabemos que Nemesis es uno de los máximos seguidores de la mascota azul y por eso se merece una de las 1.000 estatuillas de Sonic que ha fabricado Sega para el aniversario. ¡Te odiamos!



Lloyd intenta arrebatar a Nemesis su adorado cartucho de Sonic de Mega Drive para subastarlo en ebay. En su día costó 6.990 ptas. y tuvo que ahorrar durante 3 meses trabajando en un matadero de avispas para poder conseguirlo.



ANNIVERSARY 20th SONIC THE HEDGEHOG

Las otras portadas







Adoramos el arte de Joe Madureira y por eso queremos hacer un pequeño homenaje gráfico a las otras dos opciones de portada que barajamos durante este número de agosto. Difícil elección, ¿eh?

Resultados del Concurso LEGO Piratas Del Caribe

Ganadores de 1 Juego LEGO Piratas Del Caribe (PS3)

Iván Sánchez Alenda (MADRID)
Javier Iglesias Sueiro (MADRID)
Gerard Toquero Groosman (TARRAGONA)
Iván López Arias (BARCELONA)
Juan C. Balsalobre Morales (MADRID)
Alejandro Bernal Riquelme (TARRAGONA)
Jordi Moreno Guardia (BARCELONA)
Francisco M. Santos Canto (MURCIA)
Jordi García Jiménez (BARCELONA)
José M. Martínez Expósito (BARCELONA)
Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)
Luis M. Badenes Martínez (VALENCIA)
Fco. Javier Gallardo Reyes (CÁDIZ)
Estefania Obanos Quintana (GERONA)
Manuel Rosat Sorroche (BARCELONA)
Juan Castillo Chamorro (CASTELLÓN)
Rafael Herrera Rodríguez (BARCELONA)
Paloma Rama Moll (VALENCIA)
José L. Domínguez Talaván (MÁLAGA)
Pilar Salgado Pinillos (MADRID)



A Nemesis le gusta provocar. Durante la presentación del último capítulo de la saga Transformers, el sobrino festivo de Bumblebee se quedó prendado del macho cano de la redacción y le estuvo persiguiendo con las luces de emergencia puestas por toda la Gran Vía. Para que luego digan que las máquinas no tienen necesidades...


movistar
Compartida, la vida es más.
Vente con nosotros y habla con todos y a todas horas
por
6 cts./min.
Gratis fines de semana
Para siempre.
Y este smartphone desde 0 €.
1004
Tiendas Movistar
www.movistar.es
BlackBerry® Curve™ 3G 9300
Oferta válida hasta 31/08/2011 P.V.P.R. BlackBerry® CurveTM 3G 9300 a 0€ para portabilidades a Tarifa 6 + tarifa plana Internet en el móvil 5€/mes (5,90€ IVA Inc.) las 3 primeras facturas; fuera promoción 1
€/mes (11, 80 IVA incluido). Compromiso permanencia mínimo 18 meses. Precios en territorio nacional. www.movistar.es. Tarifa 6: Con consumo mínimo de 9 € (10,62€ IVA incl) y cuota mensual de 6€ (7,0
IVA incl.) que computa en el valor del consumo mínimo. Llamadas a 6 cents. / minuto (7,08 IVA incl.); establec. llamada 15 cents. (17,70 IVA incl.). Precios válidos en territorio nacional. BlackBerry®, RIM®
Research In Motion® y las marcas registradas, los nombres y logotipos relacionados son propiedad de Research In Motion Limited y están registrados y/o son usados en Estados Unidos y en países de todo
mundo. Usados bajo licencia de Research In Motion Limited.